



การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง
The Creative Design of Hmong Ethnic Puppets

นางสาวอรนุช สีนไพบูลย์เลิศ

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง

นางสาวอรนุช สีนไพบูลย์เลิศ

ศิลปศึกษานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของ วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

THE CREATIVE DESIGN OF HMONG ETHNIC PUPPETS

MISS ORANUT SINPHAIBUNLOED

The Art Education Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Bachelor of Education Program in Art Education

Poh-Chang Academy of Arts,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Academic Year 2024

Copyright of Poh-Chang Academy of Arts
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ อนุมัติให้ศิลปศึกษานิพนธ์
เรื่อง การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง
เสนอโดย นางสาวอรนุช สีนไพบูลย์เลิศ รหัสนักศึกษา 4651072141107
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัฐ บุญทรง)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปศึกษานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักร)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ วาที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทศรี)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลु วิริยาภรณ์ประภาส)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปราโมทย์ บุญเต็ม)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒนวรรณผล)

..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ)

4651072141107 : ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศิลปศึกษา) ปีการศึกษา 2567

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คำสำคัญ: หุ่นกระบอก, ชาติพันธุ์ม้ง

ชื่อ สกุล: นางสาวอรนุช สีนไพบูลย์เลิศ

ชื่อเรื่อง: การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง

อาจารย์ที่ปรึกษา: รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักร

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชาติพันธุ์ม้งและกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก 2) ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกรูปแบบชาติพันธุ์ม้ง 3) จัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกรูปแบบชาติพันธุ์ม้ง

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล 2) การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งและการจัดทำสื่อการสอน 3) วิเคราะห์และสรุปผล 4) การนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

ผลการวิจัย พบว่า

1) ผลการศึกษา ด้านข้อมูลพื้นฐาน กลุ่มชาติพันธุ์ม้ง โดยเฉพาะม้งเขียว มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ทั้งในด้านเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้าปัก และวิถีชีวิต ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหุ่นกระบอกได้อย่างสร้างสรรค์และยังคงความเป็นอัตลักษณ์

2) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างหุ่นกระบอกจำนวน 4 ตัว แบ่งเป็นชาย 2 ตัว และหญิง 2 ตัว โดยใช้เทคนิคการประดิษฐ์ตามแบบแผนของหุ่นกระบอกไทย ผสมผสานกับลักษณะเฉพาะของการแต่งกายและบุคลิกของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งและมีการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบชุดใหม่ให้เกิดความร่วมสมัยจำนวน 1 คู่ ดังนั้น การออกแบบชุดชายที่ประยุกต์เสื้อมีให้เข้ากับชุดม้งดั้งเดิม และชุดหญิงที่มีการออกแบบผสมผสานกับชุดเดรส เพื่อสะท้อนความร่วมสมัย

3) ด้านการจัดทำสื่อการสอน ได้จัดทำสื่อการสอนในรูปแบบอินโฟกราฟิกและภาพประกอบ ขั้นตอนการสร้างหุ่นกระบอก พร้อมคำอธิบายถึงวิธีการทำ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมในบริบทของศิลปศึกษา

4651072141107 : Bachelor of Education Program in Art Education, Academic year 2024

Poh-Chang Academy of Arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Keyword : Puppet, Hmong Ethnicity

Name Surname: Miss Oranut Sinphaibunloed

Art Education Thesis Title: The Creative Design of Hmong Ethnic Puppets

Advisor: Associate Professor. Suwit Witayachak.

Abstract

The research titled "The Creative Design of Hmong Ethnic Puppets" aims to: 1) Study information about the Hmong ethnic group and the process of puppet creation; 2) Design and create puppets inspired by the Hmong ethnic identity and 3) Develop educational media related to the creative process of Hmong-style puppets.

The research was divided into 4 steps as follows: 1) Studying, researching, and collecting data; 2) Creating the Art Education Thesis project and developing instructional materials; 3) Analyzing and summarizing the results and 4) Presenting the creative works and instructional media.

The research findings are as follows:

1) Background study: The Hmong ethnic group, particularly the Green Hmong, has a distinctive cultural identity, especially in terms of traditional clothing, embroidered patterns, and lifestyle. These elements were creatively applied in the puppet design while preserving their unique identity.

2) The results of art education thesis were design and creation in puppets consisted of 4 as follows: 2 male and 2 female using traditional Thai puppet-making techniques integrated with Hmong-specific clothing styles and personality traits. One pair of puppets was designed with a contemporary twist: the male puppet features a vest adapted from traditional Hmong attire, while the female puppet incorporates a dress style to reflect modern fashion.

3) The results of the development of instructional media: The researcher created instructional media in the infographic and illustration steps of puppet creation, along with detailed explanations to enhance abilities in art and cultural learning skills in the art education context.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปศึกษานิพนธ์ รองศาสตราจารย์สุวิทย์ วิทยาจักร และอาจารย์ประจำสาขาวิชาทุกท่าน รองศาสตราจารย์นพดล เนตรดี, รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโทชัยชาญ จันทศรี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปราโมทย์ บุญเต็ม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลุ วิริยาภรณ์ประภาส, ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิศักดิ์ วัฒนวรรณผล และอาจารย์ ดร.นราญา บรรจงศิริ ที่กรุณาดูแลและให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ภัทรไชย แสงดอกไม้ ผู้เชี่ยวชาญด้านงานหัตถศิลป์ ที่ชี้แนะและสนับสนุนอยู่เบื้องหลังมาเป็นอย่างดียิ่งจนงานประสบความสำเร็จ และคณาจารย์ที่ให้การสนับสนุนหลักสูตร และให้ความรู้ ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน

ขอกราบขอบพระคุณคุณคุณพรพรรณ แซ่เหื้อ ที่ให้การสนับสนุน และให้ความรู้ แนะนำวิธีการต่างๆ ด้านการเย็บปักชุดหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณบิดา คุณมารดา ครอบครัว และเพื่อนๆ ที่ให้การสนับสนุน ให้โอกาสทางการศึกษา ซึ่งผลักดันและเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นจนประสบความสำเร็จ

ขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสาร วรรณกรรม และเอกสารการวิจัยทุกเล่ม ที่มีส่วนช่วยให้ศิลปศึกษานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

อรนุช สีนไพบูลย์เลิศ

พฤษภาคม 2568

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ฌ
สารบัญตาราง	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 แนวความคิดของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหุ่นกระบอก	5
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ม้ง	14
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ	27
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	33
2.5 สรุปแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ	35
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	37
3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล	37
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งและการจัดทำสื่อการสอน	38
3.3 ขั้นตอนการการวิเคราะห์และสรุปผล	57
3.4 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน	58
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์	60
4.1 ผลงาน	60

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.2 เครื่องมือการวิเคราะห์	62
4.3 สถานที่และระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	62
4.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	62
4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	62
4.6 การวิเคราะห์ด้านเทคนิค	72
4.7 ปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการแก้ไขปัญหา	74
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	75
5.1 สรุป	75
5.2 การอภิปรายผลการวิจัย	76
5.3 ข้อเสนอแนะ	77
บรรณานุกรม	78
ประวัติผู้วิจัย	80

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพแสดง : ชุดมั่งเขียวแบบโบราณ	18
ภาพที่ 2.2 ภาพแสดง : ชุดมั่งขาวแบบโบราณ	18
ภาพที่ 2.3 ภาพแสดง : ชุดมั่งขาวคณะแม่บ้านหมู่บ้านเจดีย์ทอง	19
ภาพที่ 2.4 ภาพแสดง : ชุดมั่งแพชั่น	19
ภาพที่ 2.5 ภาพแสดง : ชุดมั่งแพชั่น	20
ภาพที่ 2.6 ภาพแสดง : กลุ่มมั่งผู้ชาย(มั่งขาว)	21
ภาพที่ 2.7 ภาพแสดง : ชุดมั่งผู้ชาย	21
ภาพที่ 2.8 ภาพแสดง : ชุดมั่งผู้ชาย	22
ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : การแบ่งส่วนหุ่นกระบอก	39
ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : การออกแบบหน้าหุ่นกระบอก	40
ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : อุปกรณ์ฉลุไม้	40
ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : วัสดุและอุปกรณ์สำหรับประกอบไม้	41
ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง : ส่วนศีรษะหุ่นกระบอก	42
ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง : การเขียนแบบศีรษะหุ่นกระบอก	42
ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง : ไม้โมกที่ฉลุลายตามแบบร่าง	43
ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง : ปากกาจับชิ้นงานส่วนศีรษะของหุ่นกระบอก	43
ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง : การแกะสลักหน้า	44
ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง : การทำมือและไหล่	44
ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง : ผลงานการทำศีรษะและมือ	45
ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง : อุปกรณ์ทำแป้งเปียก	45
ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง : การทากาวแป้งเปียก	46
ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง : การลงบอสนี้ วอลล์พัตตี้	47
ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง : การลงสีใบหน้าหุ่น	47
ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง : อุปกรณ์สำหรับทำผมหุ่นกระบอก	48
ภาพที่ 3.17 ภาพแสดง : ผมที่แบ่งเป็นซอแล้ว	48
ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : การร่างเส้นสำหรับติดผม	49

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.19 ภาพแสดง : การตีตมหุ่นกระบอ ก	49
ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง : ทรงตมหุ่นกระบอ ก.....	50
ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง : ชุดผู้ช่ยแบบดั้งเดิม.....	50
ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง : ชุดผู้หญิงแบบดั้งเดิม	51
ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง : ชุดม้งผู้ช่ยสร้งสร้ง	51
ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง : ชุดม้งผู้หญิงสร้งสร้ง	52
ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง : การทำแพทเทิร์น	52
ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง : การเตรียมผ้า	53
ภาพที่ 3.27 ภาพแสดง : การเตรียมส่วนประกอบชุด	53
ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง : การปักผ้า	54
ภาพที่ 3.29 ภาพแสดง : ชุดหุ่นก่อนตกแต่ง	54
ภาพที่ 3.30 ภาพแสดง : ภาพผลงานหุ่นกระบอ กชาติพันธุ์ม้ง.....	55
ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : สื่อการสอนขั้นตอนการทำศีรษะหุ่นกระบอ ก.....	56
ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : การนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการการสอบ.....	58
ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : โปสเตอร์นิทรรศการมฐรฐตต.....	58
ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ถ่ายรูปตตริบบิ้นนิทรรศการมฐรฐตต.....	59
ภาพที่ 3.35 ภาพแสดง : งานนิทรรศการมฐรฐตต.....	59
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : หุ่นกระบอ กชาติพันธุ์ม้ง (รูปแบบดั้งเดิม)	60
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : หุ่นกระบอ กชาติพันธุ์ม้ง (รูปแบบร่วมสมัย)	61
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : หุ่นกระบอ ก.....	64
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดง : ความสมดุหลหน้าตาหุ่น	65
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง : ความสมดุหลชุดหุ่น.....	65
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง : หุ่นกระบอ ก	66
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดง : จังหวะของลายผ้าปัก.....	67
ภาพที่ 4.8 ภาพแสดง : จังหวะลีลาของการจัดวางท่าทาง.....	67
ภาพที่ 4.9 ภาพแสดง : สัดส่วนหุ่นกระบอ ก.....	69

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.10 ภาพแสดง : การปักลวดลาย.....	69
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดง : รูปร่างหุ่นกระบอก.....	71
ภาพที่ 4.12 ภาพแสดง : รูปทรงหุ่นกระบอก.....	72

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 การปักผ้าลายพื้นฐานของชาติพันธุ์ม้ง	23
ตารางที่ 4.1 ความรู้สึกเส้นกับงานหุ่นกระบอก	70

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ประเทศไทยเป็นสังคมที่ประกอบไปด้วยศิลปวัฒนธรรมและกลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่ม ที่ต่างก็มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตน และมีลักษณะทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสามารถ สร้างสรรค์ความหลากหลายให้แก่สังคมไทยอย่างน่าสนใจยิ่ง ความหลากหลายดังกล่าว บางอย่างปรากฏเป็นรูปลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น รูปลักษณะหรือแบบการแต่งกาย ที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของกลุ่มชาติพันธุ์ (กรมประชาสัมพันธ์, 2543, น.11) กลุ่มชาติพันธุ์ม้ง เป็นหนึ่งในกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน โดยมีเอกลักษณ์เด่นชัดในด้านการแต่งกาย ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และสุนทรียศาสตร์ที่ผูกพันกับ ธรรมชาติ ชุดของชาวม้งมักใช้ลวดลายปักผ้าที่ประณีตและซับซ้อน สีสันสดใสโดดเด่น รวมถึงการ ออกแบบที่สะท้อนความเป็นตัวตนเฉพาะกลุ่ม เช่น การใช้สัญลักษณ์หรือรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับ สิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะม้งเขียว ม้งแบ่งเป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันซึ่งก็คือ ม้งเขียว และม้งขาว ม้งทั้งสองกลุ่มนี้มีวัฒนธรรมที่คล้ายกันแทบทุกอย่าง ต่างก็เพียงสำเนียงภาษาพูดเพียงเล็กน้อย การ แต่งกายก็แตกต่างกันเพียงเล็กน้อยเช่นกัน ม้งขาวมักนิยมใส่ผ้าสีครามหรือน้ำเงินเรียบ ๆ และ กระโปรงสีขาว วันปกติก็จะใส่กางเกงสีดำ ส่วนม้งเขียวจะนิยมใส่เสื้อที่มีผ้าปักที่มีลวดลายสีสัน สวยงาม และใส่กระโปรงที่มีลวดลายปักอย่างพิถีพิถัน แต่วัฒนธรรมและการแต่งกายดั้งเดิมของ ชาวม้งเริ่มลดน้อยลง เนื่องจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้วิจัยมองว่าการอนุรักษ์วัฒนธรรมเหล่านี้เป็น สิ่งสำคัญ เพราะชุดแต่งกายของชาวม้งไม่เพียงแต่บอกเล่าถึงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ แต่ยังสะท้อน ถึงเอกลักษณ์ที่ควรค่าแก่การภาคภูมิใจและสืบสานให้คงอยู่ต่อไป

ศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชาติแสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ ดังนั้น ประเทศที่ ความเจริญรุ่งเรืองจะต้องมีศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของตนเอง ชาติไทยเป็น ชาติ ที่เก่าแก่และมีความเจริญทางศิลปวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานหลายยุคหลายสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วัฒนธรรมทางด้านนาฏศิลป์ดนตรีซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไทยอย่าง แท้จริง และปรากฏสู่สายตาคนนาประเทศ ประเทศไทยมีความเจริญทางศิลปวัฒนธรรมที่สั่งสมสืบ ทอดกันมา อย่างยาวนาน ด้วยความเจริญนั้นทำให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย พัฒนาในระดับ ต่อไปเห็นความสำคัญของการพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์พร้อมคนละทาง ของการมีสถาบัน สังคมและครอบครัวที่เข้มแข็งในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศในเรื่อง วัฒนธรรมพบว่ามีสิ่งที่ต้อง

เร่งรัดในการดำเนินการ คือการปลูกฝังเยาวชนมีความรัก ห่วงแหน ภาครัฐมีใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น (สำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2560) โดยมีนาฏศิลป์ไทยเป็นหนึ่งในศิลปวัฒนธรรมของชาติที่มีความงดงาม หุ่นกระบอกไทยถือเป็นศิลปวัฒนธรรมที่งดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น หุ่นกระบอกสามารถบอกเล่าเรื่องราวและถ่ายทอดเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง

ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกการแต่งกายของชายและหญิงชาติพันธุ์ม้ง กลุ่มของม้งเขียวเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบหุ่นกระบอกที่สะท้อนวิถีชีวิตและความงดงามของกลุ่มชาติพันธุ์นี้ ทั้งในเรื่องของรูปลักษณ์ ท่าทาง และรายละเอียดของชุดแต่งกาย ซึ่งช่วยแสดงถึงความซับซ้อนและความงามทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำหุ่นกระบอกที่สะท้อนการแต่งกายของชายและหญิงชาวม้งเขียวจำนวน 2 คู่ พร้อมทั้งจัดทำเอกสารที่อธิบายถึงขั้นตอนการสร้างสรรคหุ่นกระบอก เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจได้ศึกษา นอกจากนี้ยังมีการจัดแสดงผลงานนิทรรศการ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับวัฒนธรรมของชาวม้งอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้ การอนุรักษ์และเผยแพร่ผลงานหุ่นกระบอกไม่เพียงช่วยฟื้นฟูวัฒนธรรมที่เริ่มสูญหาย แต่ยังสร้างความตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไปอย่างยั่งยืนในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชาติพันธุ์ม้งและกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก
- 1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกรูปแบบชาติพันธุ์ม้ง
- 1.2.3 เพื่อจัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกรูปแบบชาติพันธุ์ม้ง

1.3 แนวความคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยเป็นคนชาติพันธุ์ม้งโดยกำเนิด เติบโตมาพร้อมกับความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมสะท้อนถึงภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ม้ง ความงดงามเหล่านี้ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอก ซึ่งถ่ายทอดรายละเอียดของเครื่องแต่งกายได้อย่างประณีต อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไปพร้อมกัน ไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ม้งเท่านั้น แต่ยังมุ่งหวังให้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนและผู้สนใจงานหุ่นกระบอกในอนาคต เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์อื่น ๆ และสืบทอดศิลปะการแต่งกายม้งให้คงอยู่ต่อไป

1.4 ขอบเขตการศึกษา

1.4.1 ด้านเนื้อหา

- 1) ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของชาติพันธุ์ชนเผ่าม้ง
- 2) ศึกษากรรมวิธีการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

1.4.2 ด้านรูปแบบ

- 1) รูปแบบหุ่นกระบอก
- 2) รูปแบบการแต่งกายชาติพันธุ์ม้ง

1.4.3 ด้านเทคนิค

- 1) การแกะและฉลุไม้
- 2) เทคนิคการเย็บปักถักร้อยในการสร้างสรรค์งาน

1.4.4 ด้านสื่อ

การผลิตสื่อการเรียนการสอนเสริมความรู้เรื่องกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

1.4.5 การนำเสนอผลงาน

- 1) ผลงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ชนเผ่าม้ง ชายหญิง จำนวน 2 คู่
- 2) เอกสารรายงานวิจัย
- 3) การจัดแสดงงานนิทรรศการ
- 4) สื่อการเรียนการสอนเสริมความรู้เรื่องกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 องค์ความรู้กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก และวัฒนธรรมการแต่งกายชาติพันธุ์ม้ง
- 1.5.2 ได้ผลงานหุ่นกระบอกรูปแบบชาติพันธุ์ม้งชายและหญิง จำนวน 2 คู่
- 1.5.3 ได้สื่อการสอนเรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 หุ่นกระบอก หมายถึง การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกจำนวน 4 ตัว แต่งกายด้วยชุดของชาติพันธุ์ม้ง โดยแบ่งเป็น เพศชาย 2 ตัว และเพศหญิง 2 ตัว มีรูปแบบชุดแต่งกายม้งเขี้ยวแบบดั้งเดิม และชุดการออกแบบใหม่ในลักษณะร่วมสมัย ตัวหุ่นทำด้วยไม้โมกในการแกะสลักหัวและมือของหุ่นตามลักษณะของหุ่นกระบอกไทย ใช้กระบอกไม้ไผ่เป็นแกนกลาง การประกอบมือด้วยไม้ เขียนหน้าที่เน้นความสมจริงและใช้วิกรม

1.6.2 ชาติพันธุ์ม้ง หมายถึง กลุ่มชาติพันธุ์ม้งเขี้ยวและม้งขาวที่อาศัยอยู่ในภาคเหนือ จังหวัดเชียงราย มีวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะการแต่งกายมีลวดลายผ้าปักที่สวยงามและรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีเอกลักษณ์

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งรายละเอียดตามลำดับขั้นตอนเรื่องที่ต้องศึกษาดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหุ่นกระบอก
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ม้ง
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
- 2.4 งานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 สรุปแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหุ่นกระบอก

หุ่นกระบอกเป็นหุ่นชนิดหนึ่ง จำลองรูปลักษณ์มาจากคนจริง ซึ่งมีเพียงแต่ส่วนหัวและมีมือ 2 ข้างส่วนลำตัวจะทำด้วยไม้กระบอก มีชุดเสื้อผ้าเย็บเป็นถุงคลุมอย่างมิดชิด นิยมสร้างขึ้นมาเพื่อใช้แสดงเป็นเรื่องราวในงานรื่นเริงต่าง ๆ เวลาจะนำมาแสดงจะใช้มือเชิด โดยสอดเข้าไปจับไม้กระบอกนั้นแล้วเชิด

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของหุ่นกระบอก

ประเทศไทยมีบันทึกหลักฐานลายลักษณ์อักษรอ้างอิงถึงเรื่องหุ่นกระบอกไว้อย่างชัดเจนในหนังสือสาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ และ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ซึ่งทั้งสองพระองค์ทรงใช้เวลาที่ว่างได้ตอบเกี่ยวกับวิทยาการต่างๆ เช่น ประวัติศาสตร์ โบราณคดี วรรณคดีและ ศิลปะ ฯลฯ โดยเริ่มแต่ปีพุทธศักราช 2475 จนถึง พ.ศ. 2476

เนื้อหาจากหนังสือสาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2504) จะเห็นได้ว่า สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ เป็นผู้เริ่มตั้งข้อสังเกตถึงเรื่องหุ่นกระบอกขึ้นก่อนในจดหมาย ลงวันที่ 12 กันยายน พุทธศักราช 2479 ทรงถามสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ถึงเรื่องหุ่นกระบอกดังนี้

“มีเรื่องเกล้ากระหม่อมบวชซึ่งติดจะขัน จะเก็บมาแล้ว ถวายอีกเรื่องหนึ่ง คือเมื่อเกล้ากระหม่อมบวชนั้นได้ตั้งใจ รักษา กาย วาจา ใจ ให้เป็นพระพันอาบัติทั้งปวงความปฏิบัติก็เป็นไปได้สมปรารถนา แต่มารวันหนึ่งเจ้ากรรม”

จริงๆ เดินกลับจากบิณฑบาตพอลงถึงแถวหน้าศาลเจ้าพ่อเสือก็พบคนขอทานตาบอด นั่งร้องเองสือเองอยู่ข้างถนน ตามที่ พาดบินแล้วดนตรีของคนขอทานนั้นควรจะไม่น่าฟัง แต่ที่ไหน ได้ยินอะไรมันช่างไพเราะดีเสียเหลือเกิน ตั้งแต่เกิดมาไม่เคย พบการเล่นดนตรีที่ไพเราะจับใจเหมือนคราวนั้นเลย เล่นเอา ลืมสติ หย่อนผีเท้าก้าวเดินช้าๆ ฟังเสียงลำเนียงการบรรเลง จนพ่นมาด้วยความเสียใจ โภยเอาอาบัติไปพอแรง จะกราบทูล ได้อย่างง่ายๆ ว่า ตาคคนที่เล่นเพลงพาลืมตัวไปได้นั้นคือตาคคนที่ มีชื่อลือชาเรียกกันโดยสมญาว่า “ตาสังขาร” นั้นแล ทำนองร้องของแกก็ไพเราะไปในทางร้องและความก็ดีด้วย ส่วนทางขอของแกก็ไพเราะไปในทางดนตรีอีกทางหนึ่ง แต่ทั้ง สองทางเข้ากันสนิทสนมกลมเกลียวดีเหลือเกิน ติดใจจน กระทั่งสือออกมาแล้วลองทำดูบ้าง ไม่ยกได้ ถ้าสือเหมือน ร้องแล้วทำได้แต่ร้องไปทางร้อง สือไปทางขอทำไม่ได้ ทำให้ รู้สึกว่าตาสังขารนั้นเป็นคนเลิศประเสริฐมนุษย์ แกแบ่งใจให้เป็นสองภาค เล่นสองอย่างพร้อมกันได้ เราแบ่งไม่ได้จึงเล่นไม่ได้ ทางที่แกเล่นก็คือหุ่นกระบอกเรานี่เอง แต่เวลานั้นหุ่นกระบอกยังไม่เกิด หุ่นกระบอกก็เอาอย่างตาสังขารนั่นเอง ไปเล่นแต่หุ่นกระบอกนั้นไม่ประหลาดเพราะ “คนหนึ่งร้องคนหนึ่งสือเป็นของทำได้ง่าย ไม่เหมือนตาสังขารซึ่งร้องเองสือเอง เล่นยากเหลือเกิน...” (นิรศรานุกัตติวงศ์, สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยา, 2504, น. 120-121)

จากข้อความที่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์เป็นผู้ตั้งข้อสังเกตสรุปได้ว่า ตอนที่ยังบวชอยู่นั้นได้มีโอกาสเห็นคนตาบอดนั่งร้องเพลงสือด้วยตัวเองข้างถนน ซึ่งเป็นการเล่นและร้องที่ไพเราะมากซึ่งคนที่กำลังเล่นอยู่นั้นชื่อว่า ตาสังขาร หลังจากสึกแล้วก็ได้ลองทำตามแต่ก็ไม่สามารถที่จะทั้งเล่นและร้องพร้อมกันได้ทำให้ท่านรู้สึกชื่นชมตาสังขารอย่างมาก ช่วงเวลาที่เจอตาสังขารนั้น หุ่นกระบอกยังไม่มีในประเทศไทย ท่านจึงสันนิษฐานว่าหุ่นกระบอกน่าจะเอาแบบอย่างจากตาสังขารมาเล่น

หลังจากได้รับจดหมาย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้ทรงตอบเป็นคำอธิบายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของคนขอทานตาบอดสือเอง ร้องเพลงเอง ดังที่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรง เรียกว่า “ตาสังขาร” และเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหุ่นกระบอก โดยลงวันที่ 17 กันยายน พุทธศักราช 2479 ดังนี้

“คนตาบอดสือขอทานที่ท่านตรัสถึงนั้น หม่อมฉันรู้จักดี ที่เดียวเคยเรียกกันว่า “ตาสังขาร” เพราะแกชอบขับเรื่อง ปลงสังขารกับเรื่องพระยาฉันทันต์ รู้สึกไพเราะจับใจมาก ประหลาดอยู่ที่ไปพบคนเช่นนั้นที่เมืองพม่า เมื่อหม่อมฉันขึ้น ไปบูชาพระมหาธาตุสุทนต์

ครที่เมืองแปร มีคนขอทานตาบอด ๒ คนนั่งอยู่ที่ร้านข้างทาง คนหนึ่งขับลำนํ้าและสืซอู้ อีกคนหนึ่ง ตีระนาด (ไทย) ประสานกันไปฟังไพเราะจับใจ เสียแต่ไม่ เข้าใจคำขับ ถึง กระนั้นก็ต้องหยุดยืนฟังทั้งเมื่อขาขึ้นและขาลง จะทูลเลยไปถึงเรื่องหุ่นกระบอก เพราะ เรื่องประวัติ เกี่ยวข้องกับตัวหม่อมฉันเองมากอยู่ เมื่อ พ.ศ. 2435 ปีที่ หม่อมฉันเข้าว่าการ กระทรวงมหาดไทย ถึงเดือนตุลาคมหม่อม ฉันขึ้นไป ตรวจหัวเมืองเหนือ ครั้นนั้นลูกชาย กลางอิทธิดำรง (น้องรองจุลดิศ) อายุได้สัก 5 ขวบติดหม่อมฉันจึงตามไปด้วย หม่อม ราชวงศ์เกาะ (เป็นทหารมหาดเล็กอยู่ก่อน ท่านคงรู้จัก) รับอาสาไปเป็นพี่เลี้ยง เมื่อไปถึง เมืองอุตรดิตถ์ สามเณรณชัย เวลานั้นเป็นพระยาสุโขทัยให้หุ่นกระบอกมาเล่นให้ดู ได้เห็น เป็นครั้งแรกแก่เล่าให้ฟังว่าหุ่นกระบอกนั้นเกิดขึ้น ที่เมือง สุโขทัย ด้วยคนชี้ยาคนหนึ่งชื่อ “เหน่ง” ซึ่งเที่ยวอาศัยอยู่ตาม วัด เห็นหุ่นจีนไหหลำจึงเอาอย่างมาคิดทำเป็นหุ่นไทยและ คิด กระบวนร้องตามรอยหุ่นไหหลำมีคนชอบจึงเลยเที่ยวเล่นหากิน ลูกชายกลางของหม่อม ฉันได้เห็นหุ่นชอบเป็นกำลัง สามเณร ณชัยจึงไปขอเขามาให้เธอตัวหนึ่ง แต่เวลาเดินทาง หม่อมฉันให้เขาทำวอป่าให้เธอนั่งมา ก็เล่นเซ็ดหุ่นกับคุณเกาะเรื่อยมา ตลอดทาง แต่เมื่อ กลับถึงกรุงเทพฯ ได้สักหน่อยหนึ่งชายกลาง ป่วยสิ้นชีพ คุณเกาะเกิดความคิดจะเล่นหุ่นยืม เงินหม่อมฉันได้ ลงทุนทำ ก็เกิดมีหุ่นกระบอกขึ้นในกรุงเทพฯ ราวพ.ศ. 2436 แต่แรกมัก เรียกว่า “หุ่นคุณเกาะ” ด้วยประการฉะนี้...” (นิศรานวุฒิตวิงศ์, สมเด็จฯ เจ้าฟ้า กรมพระยา, 2504, น. 125-126)

สรุปได้ว่า สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ เคยพบชายตาบอดที่มี ความสามารถในการสืซอและร้องขับขอทาน ตามที่กล่าวมาก่อน และเรียกเขาว่า "ตาสังขาร" เรื่องนี้ เชื่อมโยงไปถึงเรื่องหุ่นกระบอก เมื่อปี พ.ศ. 2435 ที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงรา ชานุภาพ เข้ารับราชการในกระทรวงมหาดไทย และได้เดินทางขึ้นไปตรวจราชการในหัวเมือง ภาคเหนือ โดยมีลูกชายคนกลางชื่อ "อิทธิดำรง" ซึ่งขณะนั้นอายุประมาณ 5 ขวบ เดินทางติดตามไป ด้วย มีหม่อมราชวงศ์เกาะ ซึ่งเคยเป็นทหารมหาดเล็ก ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง เมื่อเดินทางถึงเมือง อุตรดิตถ์ ได้พบกับพระยาสุโขทัย ท่านได้ให้หุ่นกระบอกมาแสดงให้ดู ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ได้เห็นหุ่น กระบอก โดยท่านเล่าว่าหุ่นกระบอกมีต้นกำเนิดจากเมืองสุโขทัย ชายผู้คิดค้นชื่อว่า "เหน่ง" ซึ่งเป็นคน ติดยา มักอาศัยอยู่ตามวัด เห็นการแสดงหุ่นไหหลำของจีนจึงนำมาดัดแปลงเป็นหุ่นไทย คิดรูปแบบ การร้องและการแสดงขึ้นใหม่ ลูกชายของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ชอบหุ่นกระบอกมาก สามเณรณชัยจึงขอหุ่นมาให้ตัวหนึ่ง แต่เมื่อกลับถึงกรุงเทพฯ ได้ไม่นาน ลูกชาย ก็ล้มป่วยและเสียชีวิต คุณเกาะจึงเกิดแนวคิดที่จะจัดการแสดงหุ่นอย่างจริงจัง ได้ขอยืมเงินจากสมเด็จพระ เจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ เพื่อนำไปลงทุนทำหุ่น และด้วยเหตุนี้เอง หุ่น กระบอกจึงเริ่มปรากฏในกรุงเทพฯ ในราวปี พ.ศ. 2436 โดยในระยะแรกมักเรียกกันว่า "หุ่นคุณเกาะ"

หนังสือสาส์นสมเด็จพระเจ้าเป็นหลักฐานชิ้นแรกที่มี การบันทึกเกี่ยวกับการเรียกชื่อและประวัติความเป็นมาของหุ่นกระบอก ประวัติความเป็นมาของหุ่นกระบอกไทยจากหลักฐานต่างๆที่หาที่เห็นได้ชัดก็คือ นายเหน่ง คนขี้ยา อาศัยวัด อยู่เมืองสุโขทัย จำหุ่นไหหลำมาดัดแปลงเป็นหุ่นไทยและออกเชิดร้องเล่นหากิน และต่อมาจนถึง หม่อมราชวงศ์เกาะ มหาตเล็กในสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ผู้เคยได้ตามเสด็จสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงฯ ไปเห็นหุ่นกระบอกที่เมืองอุตรดิตถ์ และได้กลับมาสร้างหุ่นตั้งคณะหุ่นกระบอกขึ้นเป็นคณะแรกในกรุงเทพ-มหานครเมื่อปีพุทธศักราช 2436 ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เท่าที่นักค้นคว้าอ้างอิงจะอิงได้จาก ลายพระหัตถ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพที่มีไปถึงสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ที่ตีพิมพ์ ไว้ในหนังสือสาส์นสมเด็จพระเจ้า ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงประวัติความเป็นมา ของหุ่นกระบอกคณะต่างๆ ที่ได้มีการก่อตั้งขึ้นในประเทศไทย หุ่นกระบอกคณะแรกที่สมควรได้รับการกล่าวถึงคือ หุ่นครูเหน่ง

ในช่วงแรก หุ่นกระบอกนิยมแสดงในวังหรือบ้านขุนนาง และมีการแสดงในโอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น งานพระราชพิธี และงานเฉลิมฉลองสำคัญ ในจดหมายเหตุความทรงจำกรมหลวงนรินทรเทวี มีข้อความ บันทึกไว้ว่า ในปีพุทธศักราช 2326 มีหลักฐานแสดงให้เห็นว่าเมื่อคราวที่มีงานพระราชพิธีทรงผนวชกรมพระราชวังมโหฬารมหาเสนา นุรักษ์ หรือสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงเสนานุรักษ์ ก็ได้ให้มีการแสดงหุ่น ละคร จีว มอญรำ เป็นเครื่องมหรสพสมโภช (นริศรานุวัดติวงศ์, สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงฯ, 2516, น. 21)

สรุปได้ว่าหุ่นกระบอกไทยมีต้นกำเนิดในช่วงปลายรัชกาลที่ 5 โดยมีจุดเริ่มต้นจากชายชาวสุโขทัยชื่อ “เหน่ง” ผู้ได้รับแรงบันดาลใจจากหุ่นไหหลำของจีน จึงดัดแปลงให้เป็นหุ่นแบบไทย พร้อมทั้งแต่งลำนำขับร้องใหม่จนเป็นที่นิยม ต่อมาหม่อมราชวงศ์เกาะได้นำมาเผยแพร่และตั้งคณะหุ่นกระบอกคณะแรกในกรุงเทพฯ ราวปี พ.ศ. 2436 โดยใช้ชื่อว่า “หุ่นคุณเกาะ” ซึ่งได้รับการยืนยันจากหลักฐานในหนังสือ สาส์นสมเด็จพระเจ้า เป็นจุดเริ่มต้นของหุ่นกระบอกในประเทศไทย

2.1.2 วิวัฒนาการของหุ่นกระบอกไทย

หุ่นกระบอกไทยถือกำเนิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยมีต้นกำเนิดจากชายชื่อ “นายเหน่ง” ชาวเมืองสุโขทัย ซึ่งเป็นช่างฝีมือพื้นบ้านที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงหุ่นไหหลำของชาวจีน เขาได้นำแบบหุ่นนั้นมาดัดแปลงให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย ทั้งในด้านรูปร่างหน้าตาของหุ่นและวิธีการขับร้อง จนกลายเป็นการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นายเหน่งจึงถือเป็นบุคคลสำคัญผู้ริเริ่มศิลปะหุ่นกระบอกของไทย และเริ่มนำหุ่นออกแสดงตามวัดและหัวเมืองต่าง ๆ เพื่อเลี้ยงชีพ

ต่อมา ในปี พ.ศ. 2436 หม่อมราชวงศ์เกาะ ผู้มีชื่อเสียงในด้านศิลปะการช่าง ได้ตั้งคณะหุ่นกระบอกขึ้นในกรุงเทพมหานคร หุ่นกระบอกของท่านมีความประณีตงดงามกว่าหุ่นที่แสดงตามหัวเมือง ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมากจากชาวกรุงเทพฯ และเป็นที่ยึดมั่นกันในนาม “หุ่นคุณเกาะ” โดยเฉพาะอย่างยิ่งหุ่นกระบอกที่ท่านสร้างถวายแด่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าอัษฎางค์เดชาวุธ กรมหลวงนครราชสีมา เมื่อครั้งยังทรงพระเยาว์ ก็เป็นที่โปรดปรานเป็นอย่างยิ่ง ถึงแม้จะไม่ได้สร้างเป็นชุดสมบูรณ์ครบทั้งเรื่อง แต่ความสวยงามของตัวหุ่น เช่น ตัวพระหรือตัวนาง ก็เพียงพอให้เห็นถึงฝีมือและความประณีตของการสร้าง (นิรศรานุกัตติวงศ์, สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยา, 2516, น. 21)

แม้จะมีหุ่นกระบอกในหัวเมืองมาก่อนแล้ว แต่หุ่นกระบอกของหม่อมราชวงศ์เกาะนับเป็นคณะแรกที่ได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียงในกรุงเทพฯ จนทำให้เกิดคณะหุ่นกระบอกอื่น ๆ ตามมาอีกเป็นจำนวนมากในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตาม แม้ความนิยมในหุ่นกระบอกจะลดลงในปัจจุบัน อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี แต่ก็ยังมีผู้สืบทอดศิลปะนี้อย่างต่อเนื่อง เช่น ทายาทของนายเปี้ยก ได้แก่ นางชูศรี สุกุลแก้ว ซึ่งได้อนุรักษ์และถ่ายทอดหุ่นกระบอกให้คงอยู่ และนายจักรพันธ์ โปษยกฤต ซึ่งได้นำหุ่นกระบอกบางส่วนมาบูรณะและจัดแสดงในงานกุศลต่าง ๆ

นายเปี้ยก ประเสริฐกุล ผู้ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบรมครูด้านการเชิดหุ่น นายเปี้ยก เริ่มต้นชีวิตในวงการหุ่นกระบอกตั้งแต่ยังเยาว์วัย โดยอาศัยอยู่ในบ้านของหม่อมราชวงศ์เกาะ และได้เรียนรู้การเชิดหุ่นอย่างจริงจังด้วยความมานะและพากเพียร จนสามารถเชิดหุ่นได้อย่างชำนาญในทุกบทบาท ไม่ว่าจะเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง หรือตัวตลก ต่อมาเมื่อหุ่นกระบอกได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในสังคมไทย นายเปี้ยกก็กลายเป็นศิลปินผู้เป็นที่ต้องการตัวมากที่สุดในวงการ คณะหุ่นกระบอกต่าง ๆ มักจะเชิญเขาไปร่วมแสดงด้วยเสมอ เพราะเชื่อว่าการมีนายเปี้ยกร่วมคณะจะทำให้การแสดงได้รับความนิยมจากผู้ชมเพิ่มขึ้นอย่างแน่นอน ด้วยทักษะและความสามารถอันเป็นที่ประจักษ์ นายเปี้ยกจึงมีชื่อเสียงแพร่หลายทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2442 นายเปี้ยกได้ตั้งคณะหุ่นกระบอกของตนเองขึ้น และคณะของเขาก็ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจนเป็นที่รู้จักในวงกว้างจนถึงปัจจุบัน ถือได้ว่านายเปี้ยก ประเสริฐกุล เป็นหนึ่งในบุคคลสำคัญที่ช่วยสร้างรากฐาน และสืบทอดศิลปะหุ่นกระบอกไทยให้คงอยู่ (ศักดิ์ ปิ่นแห่ง, 2535, น.145)

ซึ่ง นางชูศรี สุกุลแก้ว บุตรสาวของ นายเปี้ยก ประเสริฐกุล ก็ถือเป็นบุคคลสำคัญที่มีส่วนในการสืบทอดศิลปะหุ่นกระบอกไทย ในสมัยนั้นท่านชื่อ ชื่น คนนิยมเรียกชื่อว่า ยายชื่น การแสดงครั้งแรกของคุณยายคือการเชิดเป็นนางกำนัลในเรื่อง “ลักษณวงศ์” ตอน “ยี่สุน่ไปตามพราหมณ์เกสร” มีการออกเพลง “ซุบ” โดยช่วยพ่อเชิด หุ่นตัวนี้ในคืนแรกได้ค่าตัว 2 สลึง จนกระทั่งอายุ 17-18 ปี คุณยายจึงเริ่มออกงานเชิดหุ่นอย่างเต็มตัว และเริ่มหัดสีซอคู่ไปพร้อมกัน เพราะในยุคนั้นหากคนสีซอได้ยาก เมื่อมีคนในคณะขาด คุณยายสามารถแทนที่ได้ทุกบทบาท ตั้งแต่เชิดหุ่น ร้องเพลง ไปจนถึงสีซอคู่ ใน

เวลาต่อมายายขึ้นท่ายืนท่ายืนท่าอายุมากมาก สุขภาพไม่อำนวย ยายขึ้นจึงหยุดวงการหุ่นกระบอกและขายหุ่นกระบอกจำนวนหนึ่งไป ให้กับ นายจักรพันธ์ โปษยกฤต (ยูร กมลเสรีรัตน์, 2540, น.27)

เวลาต่อมา นายจักรพันธ์ โปษยกฤต ได้ศึกษาหุ่นกระบอก นางชูศรี สุกุลแก้ว ช่วยฟื้นฟูและนำออกแสดงเพื่อการกุศล และพัฒนารูปแบบหุ่นกระบอกให้สมจริงมากขึ้น ลักษณะงานหุ่นกระบอกของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต จักรพันธ์ และคณะได้สร้างสรรค์รูปแบบหุ่นกระบอกให้ขยายออกไปจากขอบเขตของหุ่นกระบอก แบบเก่า เริ่มต้นจากหุ่นกระบอกชุดก่อนหน้าที่จัดแสดงขึ้นจนถึงหุ่นกระบอกสามก๊ก ตอน โจโฉแตกทัพเรือ ซึ่ง เป็นการแสดงหุ่นออกภาษาชุดใหญ่มีความวิจิตรพิสดารมากขึ้น การสร้างหุ่นในระยะแรกยังคงสร้างตามกรรมวิธีแบบโบราณ แต่วิธีการผลิตหุ่นแบบนี้ต้องใช้เวลาในการทำนาน และหัวหุ่นมีน้ำหนักมาก ทางคณะจึงได้คิดค้น แก้ปัญหา และทดลองวัสดุแบบใหม่เพื่อให้สามารถผลิตหัวหุ่นออกมาได้รวดเร็วทันเวลา มีน้ำหนักเบาเพื่อสะดวก ในการเชิด ได้แก่ อีพ็อกซี่ การใช้อีพ็อกซี่สำหรับการหล่อหัวหุ่นสามก๊กจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นในการใช้วัสดุใหม่ๆ เช่น เรซิน และ ไฟเบอร์กลาส ซึ่งมีความสะดวกรวดเร็ว และมีน้ำหนักเบาสำหรับการสร้างหุ่นกระบอกตะเลงพายในเวลาต่อมา (ดนัย อัมสุวรรณวิทยา, 2557, น.1465)

2.1.3 กระบวนการสร้างหุ่นกระบอก

ยูร กมลเสรีรัตน์ (2540) ได้กล่าวถึง กระบวนการสร้างหุ่นกระบอกไทยในปัจจุบันยังคงยึดตามแบบแผนการสร้างของหุ่นคุณเกาะเป็นหลัก ซึ่งถือเป็นต้นแบบสำคัญของหุ่นกระบอกไทย ตัวหุ่นประกอบด้วยส่วนสำคัญ ได้แก่ ศีรษะและมือทั้งสองข้าง ส่วนลำตัวจะใช้กระบอกไม้ไผ่ยาวประมาณ 1 ฟุตครึ่งถึง 2 ฟุต สวมตั้งแต่คอลงมา ทั้งศีรษะและลำตัวสามารถถอดแยกจากกันได้

ศีรษะของหุ่น มักแกะสลักจากไม้เนื้อเบา ไม้โมก ไม้สักทองเนื้อดีซึ่งไม่มีตำไม้ เพื่อให้ง่ายต่อการขัดเกลาและตกแต่ง ขนาดไม้ที่ใช้ควรมีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5 นิ้ว ยาว 4 นิ้ว แกะสลักเป็นศีรษะพร้อมลำคอยาว 3 นิ้ว และเจาะรูตรงกลางให้สามารถสอดเข้ากับกระบอกไม้ไผ่ได้สะดวก จากนั้นจะลงรักให้เรียบ ทาสีขาวเป็นพื้น และเขียนใบหน้าตามลักษณะตัวละคร เช่น พระ นาง หรือยักษ์

การตกแต่งศีรษะ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญ โดยเฉพาะเครื่องประดับที่ต้องประดิษฐ์ให้เหมือนของจริงในขนาดย่อส่วน เช่น มงกุฎ เทร็ด รัตเกล้า ซึ่งจะติดกับศีรษะอย่างแน่นหนาเพื่อป้องกันการหลุดระหว่างการแสดง ส่วนผมของหุ่นชายจะใช้การวาดสีดำ แต่ถ้าเป็นหญิงจะประดิษฐ์ผมยาวแยกต่างหากแล้วนำมาติดภายหลัง

มือของหุ่น แต่เดิมทำจากไม้ แต่ปัจจุบันนิยมใช้แผ่นหนังแทน เนื่องจากมีความเหนียวทนทาน ไม่แตกหักง่าย ขนาดมือประมาณ 1.5–2 นิ้ว มือขวาเป็นรูปกำมือ มีรูไว้สำหรับถืออุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น อาวุธ ส่วนมือซ้ายเป็นมือแบ ปลายนิ้วชี้ขึ้นในลักษณะอ่อนช้อยตามแบบละคร หากจะเพิ่มความงาม อาจมีแหวนหรือกำไลประดับ

ลำตัวของหุ่น ทำจากกระบอกไม้ไผ่รวก ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1–1.5 นิ้ว เชื่อมต่อกับลำคอให้แน่น ใช้ไม้ไผ่เรียวเล็กอีก 2 อันติดที่มือทั้งสองเพื่อเป็นอุปกรณ์สำหรับเชิดหุ่นให้เคลื่อนไหวอย่างอ่อนช้อย

ตามบันทึกของคุณยายชิ้น หรือชูศรี สุกุลแก้ว หุ่นกระบอกจะมีโครงสร้างจากกระบอกไม้ไผ่รวกเช่นกัน ยาวประมาณ 12 นิ้ว เส้นผ่าศูนย์กลาง 1 นิ้ว ส่วนหัวแกะจากไม้เนื้อเบา เช่น ไม้โมกหรือไม้ทองหลาง ปั้นรายละเอียดใบหน้าด้วยขี้ผึ้งผสมชัน แล้วปิดด้วยกระดาษสาอย่างน้อย 3 ชั้น ก่อนลงสีฝุ่นจีน จากนั้นจึงเขียนใบหน้า ตัดผม และประกอบกับตัวหุ่น การเขียนตาจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายในพิธีไหว้ครูเบิกเนตร

การดูแลหุ่นที่ใช้แสดงนาน ๆ หากใบหน้าเลอะเปื้อน จะไม่นิยมล้าง เพราะสีฝุ่นจะละลายน้ำ แต่จะทาสีฝุ่นทับเฉพาะบริเวณที่เปื้อนเท่านั้น (ยูร กมลเสรีรัตน์, 2540, น. 86)

ในช่วงหลัง คณะของ จักรพันธุ์ โปษยกฤต ได้พัฒนารูปแบบการสร้างหุ่นกระบอกจากรูปแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะในชุดหุ่นกระบอก “สามก๊ก” และ “ตะเลงพ่าย” ซึ่งเน้นความสมจริงและสัดส่วนที่ใกล้เคียงมนุษย์ มีความวิจิตรซับซ้อนมากขึ้นเพื่อรองรับท้องเรื่องเกี่ยวกับสงครามและการเคลื่อนไหวหลากหลาย หัวหุ่นที่ใช้มีการทดลองวัสดุใหม่ เช่น อีพ็อกซี เรซิน และไฟเบอร์กลาส ซึ่งช่วยลดน้ำหนักหัวหุ่น ทำให้เชิดได้นานขึ้น และสามารถผลิตได้รวดเร็วทันตามเวลาการแสดง

หัวหุ่นของจักรพันธุ์ยังคงความเป็นศิลปะไทย แม้จะผสมผสานรูปแบบหุ่นออกภาษา เช่น หุ่นจีน พม่า หรือมอญ ลักษณะใบหน้าหุ่นออกแบบให้เหมือนหน้าละครและมีรายละเอียดที่สมจริง สะท้อนกลิ่นอายศิลปกรรมของชาตินั้น ๆ ควบคู่กับความเป็นไทยอย่างลงตัว (दनัย อิมสุวรรณ วิทยา, 2557, น.1466)

สรุปได้ว่ากระบวนการสร้างหุ่นกระบอกไทยในแต่ละยุคสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายทางศิลปะที่มีพัฒนาการจากรูปแบบดั้งเดิมของหุ่นคุณแกะ มาสู่หุ่นของยายชิ้น และหุ่นของจักรพันธุ์ ที่เน้นความร่วมมือ ความสมจริง และการใช้วัสดุใหม่เพื่อความคล่องตัวและความวิจิตรในการแสดง โดยที่ยังคงรักษาแก่นแห่งความเป็นหุ่นกระบอกไทยไว้ได้อย่างงดงาม

2.1.4 กระบวนการทำชุดหุ่นกระบอก

จากการศึกษาวิธีการทำชุดหุ่นกระบอกจากศิลปินชั้นครู พบว่าชุดหุ่นกระบอกมักใช้เทคนิคการเย็บผ้าพับครึ่งในลักษณะคลุมตัวเป็นถุง โดยส่วนประกอบของหุ่น เช่น แขนไม้ไผ่ และมือจะถูกซ่อนไว้อย่างมิดชิดภายใต้เสื้อคลุม การตัดเย็บเสื้อหุ่นกระบอกแม้จะไม่ซับซ้อน แต่หากต้องการความสวยงาม ก็จำเป็นต้องใช้ช่างเย็บที่มีความชำนาญในการปักตกแต่ง และต้องใช้เวลาในการทำค่อนข้างมาก

ขั้นตอนเริ่มต้นของการทำชุดหุ่นกระบอก คือการเลือกผ้า ซึ่งมักใช้ผ้าตัวน ผ้าแพร หรือผ้าไหมเนื้อดี ที่มีความหนาและทิ้งตัวดี โดยใช้ผ้าขนาดกว้างประมาณ 2 ฟุต และยาวประมาณ 4-5 ฟุต นำมาพับครึ่ง แล้วเจาะช่องวงกลมตรงสันพับของผ้าบริเวณกึ่งกลาง เพื่อให้สวมกับลำคอของหุ่นได้พอดี ไม่แน่นหรือหลวมจนเกินไป จากนั้นจะเย็บริมผ้าทั้งสองข้างขึ้นจากชายเสื้อจนเกือบถึงรอยพับ โดยเว้นช่องว่างไว้พอให้มือของหุ่นสามารถโผล่ออกมาได้ หากเป็นชุดของหุ่นตัวนาง จะต้องเพิ่ม "ผ้าห่มนาง" ซึ่งเย็บติดบริเวณด้านหน้าในรูปสามเหลี่ยม และมักเลือกใช้ผ้าสีตัดกันเพื่อเพิ่มความโดดเด่น ส่วนตัวพระจะไม่ใส่ผ้าห่มในลักษณะนี้ ความงดงามของเสื้อหุ่นกระบอกนั้นขึ้นอยู่กับลวดลายและฝีมือการปักตกแต่งเป็นสำคัญ โดยทั่วไปมักจะปักโดยใช้สะดึงซึ่งผ้าก่อน แล้วจึงปักด้วยด้นทอง ด้นเงิน ลูกปัด และเลื่อมเพื่อเพิ่มความระยิบระยับ บางครั้งหากใช้ผ้าตาดทองหรือตาดเงิน ก็อาจไม่จำเป็นต้องปักเพิ่มเติมมากนัก ลวดลายยอดนิยมในการปักคือ "ลายดอกพิกุล" ซึ่งเป็นลายละเอียดประณีต ถือกันว่ายิ่งปักได้ละเอียดเท่าใด ก็ยิ่งแสดงถึงความประณีตและสวยงามของหุ่นกระบอกมากขึ้นเท่านั้น (ยูร กมลเสรีรัตน์, 2540, น. 95)

สรุปได้ว่า การทำชุดหุ่นกระบอกไทย โดยเฉพาะตัวพระและตัวนาง จะใช้วิธีการเย็บแบบถุงคลุมพับครึ่ง ตกแต่งด้วยงานปักด้นทอง ด้นเงิน ลูกปัด และเลื่อม โดยคงช่องไว้ที่แขนสำหรับมือหุ่น ซึ่งทั้งหมดนี้ไม่เพียงแต่ช่วยปกปิดโครงสร้างของหุ่น แต่ยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมความงามและคุณค่าทางศิลปะให้กับการแสดงหุ่นกระบอกอีกด้วย

2.1.5 สรุปแนวทางการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

จากการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก ผู้วิจัยได้สรุปแนวทางหลักในการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็นสองด้าน คือ การสร้างตัวหุ่นกระบอก และการสร้างชุดสำหรับหุ่นกระบอก โดยได้นำแนวคิดและเทคนิคของศิลปินชั้นครูในอดีตมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทในปัจจุบัน

1) การสร้างสรรค์ตัวหุ่นกระบอก

ผู้วิจัยได้นำแนวทางของขุนย่ายขึ้นมาใช้ในการทำหัวหุ่น โดยเลือกใช้ไม้โมก ซึ่งเป็นไม้เนื้อเบา หาซื้อง่าย มีความแข็งแรงทนทาน เหมาะแก่การแกะสลักทั้งในส่วนของศีรษะและมือ เมื่อแกะสลักเสร็จแล้วจึงตกแต่งเพิ่มเติมด้วยสีพอกซีบริเวณจมูก ปาก และโหนกแก้ม จากนั้นใช้กระดาษ

สาปิตทับประมาณ 3 ชั้น พร้อมกับใช้ด้ามพู่กันกดให้เรียบ แล้วทาสีขาวซ้ำอีก 3 ชั้น เมื่อสีแห้งสนิท แล้วจึงขัดผิวด้วยกระดาษทรายน้ำให้เรียบก่อนลงสีใบหน้า ส่วนมือหุ่นก็ใช้วิธีการเดียวกันนี้ ในด้านขนาดของหัวหุ่น ผู้วิจัยพิจารณาตามแบบของยายขึ้นซึ่งมีความยาวศีรษะประมาณ 4 นิ้ว และลำคอ 3 นิ้ว แต่พบว่าความยาวของคออาจดูยาวเกินไป จึงปรับลดความยาวของคอลงเหลือประมาณ 1 นิ้วครึ่ง เพื่อให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

สำหรับการเขียนใบหน้าหุ่น ผู้วิจัยนำแนวทางของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต มาใช้ โดยเน้นการเขียนหน้าที่ใกล้เคียงจริง มีรายละเอียดที่แสดงลักษณะเฉพาะของตัวละคร และแฝงกลิ่นอายศิลปะของชนชาติต่าง ๆ ที่ผสมผสานกับลักษณะความเป็นไทยอย่างลงตัว อีกทั้งยังเพิ่มรายละเอียดเล็กน้อยเช่น ไข่ หรือกระ เพื่อให้อวัยวะมีความสมจริงและดูมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกในครั้งนี้ มีขั้นตอนชัดเจน เริ่มตั้งแต่การออกแบบ การเลือกวัสดุ การแกะสลัก การตกแต่ง และการประกอบ ซึ่งสามารถแจกแจงขั้นตอนโดยมีละเอียดได้ดังนี้

ขั้นตอนการสร้างตัวหุ่นกระบอก ผู้วิจัยเริ่มจากการออกแบบรูปร่างหน้าโดยศึกษา ลักษณะเฉพาะของคนชาติพันธุ์ม้ง เช่น ใบหน้ากลม ตาเรียว โหนกแก้มเด่น จากนั้นนำแบบที่ออกแบบไว้ไปถ่ายทอดลงบนไม้โมกซึ่งเป็นไม้เนื้อเบา เหมาะแก่การแกะสลัก โดยมีการใช้เลื่อยฉลุ เครื่องมือ แกะ และกระดาษทรายในการตกแต่ง เมื่อได้หัวหุ่นตามต้องการ จะทำการปั้นรายละเอียดใบหน้าด้วย อีพ็อกซี่ เช่น จมูก ริมฝีปาก และโหนกแก้ม ก่อนใช้กระดาษสาปัดผิว 2-3 ชั้น แล้วเคลือบด้วยบอสนี วอลล์พัตตี ทิ้งไว้ให้แห้งสนิท จากนั้นจึงขัดผิวจนเรียบแล้วจึงลงสี โดยใช้เทคนิคการวาดลายเส้นแบบ กึ่งเหมือนจริง แฝงความเป็นไทยผสมผสานกับอัตลักษณ์ของม้ง เช่น การเติมตำหนิใบหน้า และการเลือก โทนสีที่สะท้อนอารมณ์ของตัวละคร

สุดท้ายคือการติดผมจริงลงบนศีรษะของหุ่น โดยใช้วิกผม ติดทีละข้อด้วยกาวอย่าง ประณีต เพื่อให้ได้ลักษณะที่สมจริงที่สุด

ขั้นตอนการทำมือและโครงสร้างตัวหุ่น มือของหุ่นทำจากไม้โมก โดยมีการแกะสลักและ ปั้นด้วยเทคนิคเดียวกับศีรษะ มือหนึ่งกำมืออีกมือแบ นิ้วชี้ชูขึ้นตามแบบหุ่นกระบอกไทยดั้งเดิม ส่วน ลำตัวใช้กระบอกไม้ไผ่สวมเข้าไปใต้ศีรษะ เชื่อมต่อกับมือด้วยไม้กลม ทำให้สามารถเชิดได้คล่องแคล่ว และอ่อนช้อย

ขั้นตอนการสร้างพื้นผิวและตกแต่ง พื้นผิวของหัวและมือหุ่นตกแต่งเพิ่มเติมด้วยการลง แป้งเปียกบนกระดาษสา จากนั้นกดให้เรียบ ตกแต่งผิวด้วยสีโปวชนิดบาง แล้วจึงลงสีจริง พร้อม แต่งหน้า เติมคิ้ว ดวงตา จมูก ปาก และตำหนิใบหน้า

ขั้นตอนการสร้างชุดหุ่นกระบอก ชุดของหุ่นกระบอกใช้ผ้าไหมหรือผ้าท่วนคุณภาพดี ตัด เย็บแบบถ่วงคลุม เพื่อซ่อนโครงสร้างของหุ่น โดยออกแบบให้สะท้อนเอกลักษณ์ของม้ง เช่น การ

เลือกใช้ผ้าปักลาย “ก้าก้อ” การร้อยลูกปัดตกแต่ง และเลือกสีที่สื่อถึงลักษณะเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น สีคราม ดำ แดง น้ำเงิน เป็นต้น

ชุดที่สร้างสรรค์มีทั้งชุดหญิงและชาย โดยชุดหญิงมีองค์ประกอบครบ เช่น กระโปรง ผ้ามัดเอว และเสื้อปัก ส่วนชุดชายมีเสื้อ กางเกง และผ้ามัดเอว โดยทั้งหมดผ่านการออกแบบใหม่ให้ร่วมสมัยและสากลมากขึ้น

2) การสร้างสรรค์ชุดหุ่นกระบอก

จากการศึกษาวิธีการตัดเย็บชุดของหุ่นกระบอกไทย พบว่ามักใช้วิธีเย็บผ้าเป็นลักษณะถุงคลุม แล้วปักตกแต่งลวดลายด้วยดินทอง ดินเงิน ลูกปัด และเลื่อม โดยต้องใช้สะดึงซึ่งผ้าก่อนการปัก ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชุดไทยที่นิยมใช้กันมาแต่โบราณ ซึ่งผู้วิจัยจะนำวิธีการเย็บลักษณะถุงคลุมไปใช้ในลำดับต่อไป

สรุปได้ว่าแนวทางการสร้างสรรค์ชุดหุ่นกระบอกในปัจจุบันเป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิคแบบดั้งเดิมของช่างศิลป์ไทย เช่น คุณยายชิ้น กับแนวคิดร่วมสมัยของศิลปินเช่น อาจารย์จักรพันธุ์ ซึ่งทำให้เกิดผลงานหุ่นกระบอกที่มีความสมจริง สวยงาม และสามารถสื่ออารมณ์ได้ชัดเจน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ม้ง

2.2.1 ประวัติความเป็นมาของชาติพันธุ์ม้ง

ชาวม้งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานนับพันปี จัดอยู่ในตระกูลภาษาจีน-ทิเบต และมีความใกล้ชิดกับกลุ่มชาติพันธุ์เย้า (หรือเมี่ยน) ตามหลักฐานทางมานุษยวิทยาและตำนานพื้นบ้าน ชาวม้งเป็นชนชาติที่รักอิสระ และมักตั้งถิ่นฐานอยู่ตามพื้นที่สูงของภูเขา โดยเฉพาะบริเวณที่ยากต่อการเข้าถึง ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการรักษาความเป็นอิสระของตนเองตลอดมา

มีการสันนิษฐานว่าชาวม้งมีต้นกำเนิดอยู่ในพื้นที่ที่หนวเย็นทางตอนเหนือของทวีปเอเชีย โดยบางตำนานกล่าวว่าดินแดนแรกของชาวม้งมีหิมะปกคลุมตลอดทั้งปี และกลางวันยาวนานถึงหกเดือนสลับกับกลางคืนหกเดือน จากนั้น ชาวม้งได้อพยพลงมายังบริเวณมองโกเลียและจีนตอนเหนือ ก่อนจะตั้งถิ่นฐานที่แถบกลุ่มแม่น้ำเหลือง (ฮวงโห) และแม่น้ำแยงซีเกียง ซึ่งปัจจุบันคือมณฑลหูหนาน และยูนนานของประเทศจีน (กลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อมม้ง, สมาคมศูนย์รวมการศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย, 2542, น. 1)

จากหนังสือประวัติศาสตร์เก่าแก่มงซี ได้ให้ความหมายไว้ว่า สำเนียงการพูดของม้งนั้น คล้ายเสียงเห่าหอนของอีแหม แต่บางท่านให้ความหมายว่า ใบหูที่แตกอ่อน แต่ถ้าจะให้ความหมายตามอักษรจีนนั้น ให้ความหมายว่า เป็นคนต่างถิ่น หรือคนที่มีเชื้อชาวจีน บางครั้ง เมื่อซื้อก็แปลว่า ลูกชานา แต่มีท่านหนึ่งให้ความหมายว่า เมี้ยว คือ ชานา ดูเหมือนว่าความหมายจะใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด แต่โดยส่วนใหญ่ชื่อที่คนอื่นตั้งเรียกนั้นจะเป็นในลักษณะการดูถูกเหยียดหยาม แต่ ก็ยังใช้คำนั้นเรื่อยมา สำหรับคำว่าม้งนั้นความหมายคือ เป็นคนที่รักอิสระ (สุนทรี ศิลพัฒน์, 2524, น. 6)

แม้จะไม่มีหลักฐานเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เรื่องราวของชาวม้งก็ได้รับการถ่ายทอดผ่านนิทานพื้นบ้านและตำนานต่าง ๆ เช่น เรื่องการสร้างโลกและความเชื่อเกี่ยวกับการคืนชีพของกษัตริย์ผู้จะมาช่วยเหลือมนุษยชาติ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับนิทานของชาวบาบิโลน อย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางท่าน เช่น บาทหลวงซาวินา (Savina) เชื่อว่าชาวม้งอาจมีต้นกำเนิดจากแถบเมโสโปเตเมีย เนื่องจากลักษณะทางกายภาพ เช่น ผิวขาว และผมสีเหลืองหรือแดง โดยเฉพาะในเด็กเล็ก ซึ่งดูแตกต่างจากชนชาติเอเชียโดยทั่วไป

สำหรับในประเทศไทย ชาวม้งเริ่มอพยพเข้ามาประมาณ 200 ปีที่ผ่านมา โดยเริ่มตั้งถิ่นฐานราวปี พ.ศ. 2387-2417 ผ่านทางประเทศลาว เช่น จากแขวงไชยบุรีเข้าสู่จังหวัดน่าน และจากแขวงเมืองไซ (ปัจจุบันคือแขวงอุดมชัย) เข้าสู่ภาคเหนือของไทย ปัจจุบันชาวม้งกระจายตัวอยู่ในหลายจังหวัดของภาคเหนือ ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย น่าน เพชรบูรณ์ และอีกหลายพื้นที่ โดยยังคงรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมของตนไว้อย่างเข้มแข็ง (กลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อมม้ง, สมาคมศูนย์รวมการศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย, 2542, น. 1)

ชาวม้งมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ชัดเจน ทั้งภาษา ระบบความเชื่อ เครื่องแต่งกาย และวิถีชีวิต แม้จะไม่มีระบบอักษรเป็นของตนเอง แต่เรื่องราวและประวัติศาสตร์ของชาวม้งก็ยังคงถูกถ่ายทอดรุ่นสู่รุ่นผ่านตำนาน นิทาน และความทรงจำที่ฝังแน่นอยู่ในวัฒนธรรมของพวกเขา

สรุปได้ว่าชาวม้งเป็นชนชาติที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน ได้เผชิญกับการอพยพ การถูกรุกราน และความจำเป็นในการปรับตัวอยู่เสมอ ชาติพันธุ์ม้งยังคงยึดมั่นในอัตลักษณ์ของตนเองอย่างแน่นแฟ้น และสามารถรักษาวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ไว้ได้อย่างเข้มแข็งแม้จะอยู่ในประเทศต่างถิ่นก็ตาม และพยายามรักษา อัตลักษณ์ของตนเองไว้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมม้งยังคงอยู่มาจนถึงปัจจุบัน

2.2.2 รูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้ง

ชาวม้งในประเทศไทยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ ม้งขาว และ ม้งเขียว ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีรูปแบบการแต่งกายที่คล้ายคลึงกันในภาพรวมแต่มีรายละเอียดบางประการที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะในส่วนของกระโปรง ลวดลายผ้า และการปักตกแต่งเสื้อผ้า ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์

การแต่งกายของผู้หญิงม้ง

ผู้หญิงม้งทั้งสองกลุ่มมีองค์ประกอบของชุดคล้ายคลึงกัน ได้แก่ เสื้อ กระโปรง ผ้ามัดเอว และผ้าพันขา โดยมีความแตกต่างในรายละเอียดดังนี้

เสื้อผู้หญิงม้งขาว มีลักษณะเสื้อยาวเกือบถึงเอว ผ่าอกตลอดแนว ด้านหน้ามีขอบเสื้อยาวเกือบเท่าตัว และมีปกเสื้อขนาดใหญ่เป็นรูปสี่เหลี่ยม

เสื้อผู้หญิงม้งเขียว ลักษณะโดยรวมคล้ายกับของม้งขาว แต่ปกเสื้อจะเป็นรูปหกเหลี่ยมหักมุมเข้าไปด้านใน และติดกับตัวเสื้อเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยมากมีลวดลายผ้าเป็นลักษณะเหลี่ยมเหลี่ยมหลายเหลี่ยม

กระโปรง ของผู้หญิงม้งขาวจะเป็นกระโปรงสีขาวล้วน ไม่มีการย้อมสีหรือปักลวดลาย ขณะที่กระโปรงของม้งเขียวจะมีการย้อมสี เช่น สีดำหรือน้ำเงิน และมักมีการปักลวดลายเพื่อความสวยงาม

ผ้ามัดเอว (เซ) มีลักษณะคล้ายกันในทั้งสองกลุ่ม แต่แตกต่างกันที่ลายปัก โดยม้งขาวจะมีลายปักบริเวณช่วงต่อกับผ้ามัดเอวและช่วงปลาย ส่วนของม้งเขียวจะมีลายปักเฉพาะที่ช่วงปลายเท่านั้น ผ้ามัดเอวของม้งเขียวยังมีขนาดกว้างกว่า และมักร้อยลูกปัดตกแต่งเพิ่มเติม

การสวมกางเกง ผู้หญิงม้งขาวจะสวมกางเกงที่คล้ายกับของผู้ชาย มีเอวกว้าง ขากางเกงใหญ่ และเป้าสั้น สามารถถลกขึ้นสูงได้ ส่วนผู้หญิงม้งเขียวไม่สวมกางเกง

ในอดีตเชื่อกันว่าชุดของผู้หญิงม้งขาวถูกออกแบบมาเพื่อความคล่องตัวในการเดินทางและการทำสงคราม กระโปรงสีขาวแสดงถึงการไม่มีเวลาในการย้อมสี และสวมกางเกงเพื่อความสะดวก ทั้งยังสะท้อนถึงบริบททางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่ต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอด (กลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อมม้ง, สมาคมศูนย์รวมการศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย, 2542 , น. 103)

การแต่งกายของผู้ชายม้ง

ผู้ชายม้งในทั้งสองกลุ่มมีลักษณะการแต่งกายที่คล้ายคลึงกัน ประกอบด้วยเสื้อ กางเกงขายาว และผ้ามัดเอว โดยมีความแตกต่างในรายละเอียดบางอย่าง

เสื้อของผู้ชาย ทั้งม้งขาวและม้งเขียวเป็นเสื้อแบบออบหน้า ความยาวคลุมช่วงอก มีความต่างกันที่ลวดลายปัก โดยม้งขาวจะมีลวดลายเล็กน้อยที่ปกเสื้อ ส่วนม้งเขียวจะมีการปักลวดลายเต็มปก และรอบตัวเสื้อ ทำให้ดูสวยงามและซับซ้อนมากกว่า

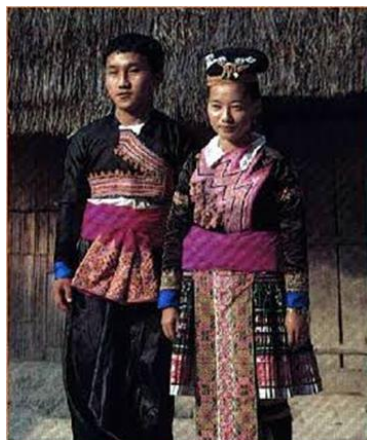
กางเกงของม้งขาว มีลักษณะคล้ายของผู้ชายทั่วไป ขากางเกงกว้าง เอวกว้าง และสามารถถลกขึ้นได้สูง

กางเกงของม้งเขียว มักมีเป๋ยาวเกือบถึงพื้น ขากางเกงเล็ก ถลกขึ้นได้ไม่สูงนัก เพียงแค่ระดับเข่าเท่านั้น

ผ้ามัดเอวของผู้ชาย (ซี) ลักษณะโดยรวมคล้ายกัน ต่างกันที่สีและลายปัก โดยม้งขาวนิยมใช้สีแดง ส่วนม้งเขียวใช้สีดำ ลายปักของม้งเขียวจะตัดเฉียง 45 องศา มีเหลี่ยมลวดลาย ขณะที่ของม้งขาวจะตรงแบบเรียบง่าย (กลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อมม้ง, สมาคมศูนย์รวมการศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย, 2542 , น. 104)

สรุปโดยการแต่งกายของผู้หญิงม้งขาวและม้งเขียวมีความแตกต่างกันหลัก ๆ ที่กระโปรง โดยม้งขาวใช้ผ้าสีขาวล้วน ส่วนม้งเขียวใช้ผ้าเขียนเทียนและปักลวดลาย ส่วนผู้ชายทั้งสองกลุ่มมีความคล้ายกันมาก โดยมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยที่ลายเสื้อ ผ้ามัดเอว และลักษณะกางเกง ในปัจจุบัน ความแตกต่างด้านการแต่งกายระหว่างม้งขาวและม้งเขียวเริ่มลดลง เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับความงามและรสนิยมของยุคสมัยมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้หญิงที่มักเลือกแต่งกายตามความชอบมากกว่าการบ่งบอกอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์

รูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้งผู้หญิง



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดง : ชุดม้งเขียวแบบโบราณ

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://www.blockdit.com/posts>. สืบค้น เมื่อ 22 กันยายน 2567



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดง : ชุดม้งขาวแบบโบราณ

ที่มา : Paul and Elaine Lewis. (1998). จัดพิมพ์โดย Thames and Hudson.



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดง : ชุดม้งชาวคณะแม่บ้านหมู่บ้านเจดีย์ทอง
ที่มา : ภาพถ่ายโดย อรุณช สันไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 30 ธันวาคม 2567



ภาพที่ 2.4 ภาพแสดง : ชุดม้งแพซัน
ที่มา : ภาพถ่ายโดย จรรยา ผาด่าน เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2568



ภาพที่2.5 ภาพแสดง : ชุดม้งแพซัน

ที่มา : ภาพถ่ายโดย อรุณฯ สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2567

จากการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้งผู้หญิงสรุปได้ดังนี้

ม้งเขียว เสื้อแขนยาวสีดำ ปักลายบริเวณปลายแขน สาบเสื้อ และปกเสื้อ กระโปรงจีบทำจากผ้าใยกล้วย ย้อมครามหรือเขียนลวดลายด้วยสีผึ้ง ผ้าพันเอว ปักลวดลายอย่างละเอียด การแต่งกายสะท้อนถึงความประณีตในการปักลวดลาย ลักษณะเฉพาะ

ม้งขาว เสื้อแขนยาวสีดำหรือน้ำเงิน มีลวดลายที่ปลายแขนและปกเสื้อ ผ้าพันเอว 2 ชั้น (ด้านหน้าและด้านหลัง) โดยผ้าด้านหน้ามักปักลวดลายสวยงาม ลักษณะเฉพาะ

ลักษณะเด่นของชุดผู้หญิงม้ง

เสื้อลักษณะแขนยาวมีลายผ้าปักม้งหรือตกแต่งด้วยผ้าสีต่างๆ กระโปรงจีบ ผ้ามัดเอวของผู้หญิง (เซ) ด้านหน้า เสา ยาวกว่ากระโปรง 1 ฟัน ด้านหลัง ผ้ามัดเอวสั้นกว่ากระโปรง

สรุปได้ว่ารูปแบบการแต่งกายของผู้หญิงชาวม้งมีลักษณะคล้ายคลึงกันต่างก็เพียงกระโปรงที่ชาวม้งขาวมักจะใส่สีขาวล้วนส่วนม้งเขียวจะเป็นผ้าเขียนเทียน ในสมัยโบราณชุดม้งขาวไม่ค่อยเห็นลายปักแต่ม้งเขียวจะนิยมการปักมากกว่า ถึงอย่างนั้นในปัจจุบันนี้ม้งขาวและม้งเขียวพัฒนาการชุดใกล้เคียงกันมากจนแยกแทบจะไม่ออก ดูออกเพียงกระโปรงสีขาวและกระโปรง

เขียนเทียนที่สามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นคนชาติพันธุ์ม้งขาวหรือม้งเขียว ในปัจจุบันผู้หญิงม้งก็ไม่ค่อยที่จะใส่เพื่อบ่งบอกว่าตัวเองเป็นม้งขาวหรือม้งเขียวแต่มักจะเลือกใส่เพราะความสวยงามตามยุคสมัย แต่ยังมีเอกลักษณ์ของความเป็นคนชาติพันธุ์ม้งอยู่ รูปแบบหมวกก็เปลี่ยนไปตามรสนิยมสมัยใหม่ ชุดม้งไม่ได้มีข้อห้ามหรือข้อจำกัดทำให้ชุดม้งในปัจจุบันนั้นสามารถมีสีสัน ลวดลาย และดีไซน์ ตามความต้องการของคนใส่ได้

รูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้งผู้ชาย



ภาพที่ 2.6 ภาพแสดง : กลุ่มม้งผู้ชาย(ม้งขาว)

ที่มา : ภาพถ่ายโดย Ernest Kuhn สืบค้น เมื่อ 10 พฤษภาคม 2567

รูปแบบสมัยปัจจุบัน



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดง : ชุดม้งผู้ชาย

ที่มา: ภาพถ่ายโดย เกษม ยิ่งเจริญกิจ เมื่อวันที่ 11 ธันวาคม 2567



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดง : ชุดม้งผู้ชาย

ที่มา : ภาพถ่ายโดย Nyiaj Kub เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2568

จากการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้งผู้หญิง สรุปได้ดังนี้

ม้งเขียว เสื้อแขนยาวสีดำ ตัวเสื้อสั้น มีลวดลายปักบริเวณปลายแขนและชายเสื้อ กางเกงสีดำหรือคราม เป้ากางเกงยาวถึงปลายขา ลักษณะเฉพาะ ความแตกต่าง ผ้าคาดเอว เป็นสีคราม ปลายผ้ามีลวดลายปักเฉียง 45 องศา

ม้งขาว เสื้อแขนยาวปักลวดลายที่ปลายแขน สาบเสื้อ และปกเสื้อ กางเกงเป้าสั้น ทรงกระบอกคล้ายกางเกงจีน ลักษณะเฉพาะ ผ้าคาดเอว มีสีแดงหรือส้ม ลวดลายปักปลายผ้าตรง ไม่เฉียงเหมือนของม้งเขียว

สรุปรูปแบบการแต่งกายชุดชาติพันธุ์ม้งผู้ชายทั้งม้งเขียวและม้งขาวมีลักษณะคล้ายกัน ต่างกันเพียงลักษณะกางเกงและที่คาดเอวเล็กน้อยในอดีตชาติพันธุ์ม้งก็นิยมใส่หมวกกันและในปัจจุบันไม่ค่อยชอบใส่หมวก ลักษณะหมวกก็จะเป็นทรงโค้งปิดและมีจุดสีแดงด้านบนส่วนชุดม้งแฟชั่นอาจจะใส่หมวกหรือไม่ใส่ก็ได้ บางทีใส่หมวกก็เป็นหมวกที่มีการดีไซน์ใหม่ต่างไปจากเดิม ซึ่งชุดม้งผู้ชายก็เช่นกันไม่ได้มีขนบธรรมเนียมตายตัว สามารถออกแบบใส่ตามที่คนใส่ชอบหรือเพื่อออกงานต่างๆได้เลย

2.2.3 ลวดลายผ้าปักของชาติพันธุ์ม้ง

กรมประชาสงคราะห์และกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม (2543) ได้อธิบายลวดลายผ้าม้ง ไว้ดังนี้ ม้งลายและม้งขาว มีการประดิษฐ์ลวดลายคล้ายคลึงกัน คือ มีทั้ง การปักด้วยด้ายสลับสีเป็นลายไขว้ ปักทึบ เดินเส้น ลูกโซ่ และการตัดผ้า ปะเป็นลวดลาย และในกลุ่มแม้วลายยังมีการ เขียนลายด้วยสีผึ้ง และย้อมที่เรียกว่า ผ้าบาติกด้วย

แม้วมีการปักประดิษฐ์ลวดลายด้วยวิธีต่างๆ ดังนี้

การเย็บแบบต้นถอยหลัง	เรียกว่า	ก้าโก้ง
เย็บเดินเส้นเป็นลายลูกโซ่	เรียกว่า	จ๊า
ใช้ผ้ามาเย็บประดับเป็นริ้วเล็กๆ	เรียกว่า	ซ้า
การปักทึบ	เรียกว่า	เซี่ย
การตัดผ้าปะเป็นรูปต่างๆ	เรียกว่า	เซอป่า
การเย็บเป็นปม	เรียกว่า	จ่อสอ
ปักแบบกาทะบาค	เรียกว่า	บ้านจู

การปักผ้าลายพื้นฐานเป็นที่รู้จักกันดีทั้งในกลุ่มแม้วลาย แม้วขาว และเป็นลายที่สามารถใช้วิธีใด ประดิษฐ์ขึ้นมาก็ได้ ดังแสดงตัวอย่างในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การปักผ้าลายพื้นฐานของชาติพันธุ์ม้ง

ภาพลายผ้า	ชื่อลายผ้า
	“ก้าก้อ” ลายผ้าที่มีลักษณะขด คล้ายกันหอย
	“แม้งหน้า” ลายรอยตีนหนู

ตารางที่ 2.1 การปักผ้าลายพื้นฐานของชาติพันธุ์ม้ง (ต่อ)

ภาพลายผ้า	ชื่อลายผ้า
	“ก้าย” ลายรอยตีนไก่
	“โล้งด้าว” ใช้เรียกและปักตรงกลาง ตริ้งเป็นวง
	“ปะจ่อ” ใช้เรียกลายที่มีลักษณะเป็น หยักซ้อนกัน
	“เหล้าจ้า” ลายที่มีลักษณะเหมือนท่อน ไม้ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ลายอักษร เป็นลายโบราณ แสดงสัญลักษณ์ความเป็น เผ่าแม่ว
	“ปะจ่อหยี้เจย” ลายดอก 8 กลีบ
	“ป้านจ้าย” ลายปักเป็นดอก

ตารางที่ 2.1 การปักผ้าลายพื้นฐานของชาติพันธุ์ม้ง (ต่อ)

ภาพลายผ้า	ชื่อลายผ้า
	“นุ๊” ลายดาว แสดงสัญลักษณ์ของความเป็นเผ่าแม้ว โดยลายดาวเคยเป็นลวดลายประดับธงชาติของชนเผ่าแม้ว มาก่อน ครั้งหนึ่ง แม้วพ่ายแพ้สงคราม ทหารแล้วคนหนึ่งพยายาม พิชัยรักษาชาติไว้ โดยเอามาพันรอบเอว ตั้งแต่ นั้นมาเพื่อระลึกถึงวีรกรรมของทหารคนนั้น แม้วจึงพากันปักลายดาวบนผ้าพันเอวของผู้ชาย และถือปฏิบัติสืบทอดกันมา
	เล่าจิ้นจ้าย” ลายปักเป็นกลีบ

ที่มา : สไบทิพย์ ตั้งใจ. (2558, น. 43). การจัดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปปะผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง บ้านผานกกก ตำบลโป่งแยง อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การวางลวดลายเป็นลายเดี่ยว ๆ เรียกว่า ถั่วเล่า คือ เป็นลายโดดๆ ไม่ผสมกับลายอื่น บางครั้งเพื่อให้เกิดความสวยงาม จะมีการสลับลายใหญ่เล็กต่อเนื่องกัน โดยเรียกลายใหญ่ว่า อีเจ้า และเรียกลายเล็กที่คั่นกลางว่า ถั่วเจ้า (กรมประชาสัมพันธ์และกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม, 2543, น. 72-77)

จากลวดลายทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงความงามของลายผ้าปักชาติพันธุ์ม้ง ซึ่งแต่ละลายมีความงามในตัวของมันแสดงให้เห็นถึงความละเอียดอ่อนของศิลปะผ้าปักของชาวม้ง ไม่เพียงแต่มีความงามด้านรูปลักษณ์เท่านั้น แต่ยังแฝงด้วยความหมายทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และเรื่องราวที่สืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่น ถือเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และภาคภูมิใจของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง

2.2.4 สรุปรูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้ง ที่นำมาสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

จากการศึกษารูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้ง พบว่าชาวม้งสามารถแบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่คือ ม้งเขียวและม้งขาว ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีองค์ประกอบของชุดที่คล้ายคลึงกัน โดยผู้หญิงจะสวมใส่ เสื้อ กระโปรง และผ้ามัดเอว (หรือเรียกว่า “เส”) ส่วนผู้ชายจะสวมใส่เสื้อ กางเกง และผ้ามัดเอว (หรือเรียกว่า “ซี”) ความแตกต่างของการแต่งตัวระหว่างม้งขาวและม้งเขียวอยู่ที่รายละเอียดของลวดลาย การปักผ้า สีของกระโปรง และรูปแบบของปกเสื้อ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละกลุ่ม

ในปัจจุบันการแต่งกายของชาวม้งมีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนตามยุคสมัย ทำให้ความแตกต่างระหว่างม้งขาวและม้งเขียวเริ่มลดน้อยลง จนแทบจะแยกไม่ออก นอกจากสีของกระโปรงที่ ยังคงใช้เป็นจุดสังเกตได้ เช่น ม้งขาวนิยมใส่กระโปรงสีขาวล้วน ส่วนม้งเขียวจะใช้ผ้าเขียนเทียนสีเข้ม และมีการปักลวดลายเพิ่มเติม

ผู้หญิงชาติพันธุ์ม้งในปัจจุบันมักเลือกแต่งกายตามความสวยงามและรสนิยมส่วนบุคคล มากกว่าการใช้เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ขณะที่ผู้ชายชาวม้งไม่นิยมสวมหมวกอีกต่อไปและรูปแบบหมวกของผู้หญิงก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามแฟชั่นเช่นกัน

แม้ว่ารูปแบบของชุดม้งจะเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์หลักของชาติพันธุ์ไว้โดยเฉพาะในเรื่องของลวดลายผ้าปักที่ถือเป็นหัวใจของงานศิลปะม้ง ผู้วิจัยจึงได้นำเอกลักษณ์เหล่านี้มาใช้ในการออกแบบชุดหุ่นกระบอกให้เข้ากับบริบทสมัยใหม่ และมีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น

ในกระบวนการสร้างสรรค์งาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้ลวดลายปัก “ก้าก้อ” ซึ่งเป็นลายที่มีลักษณะขดคล้ายหอย โดยลวดลายนี้ถือเป็นหนึ่งในลายยอดนิยมของชาวม้งมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ด้วยความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ และสามารถสื่อถึงความเป็นชาติพันธุ์ม้งได้อย่างชัดเจน จึงได้นำ

มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบชุดหุ่นกระบอกที่ยังคงใช้รูปแบบการตัดเย็บแบบถุงคลุม แต่สะท้อนถึงความเป็นชาวม้งได้อย่างโดดเด่นและร่วมสมัย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

2.3.1 หลักการออกแบบ

จากการศึกษาความหมายของ "การออกแบบ" คำว่า “การออกแบบ” มีความหมายที่หลากหลาย ทั้งนี้เนื่องจากการให้คำจำกัดความนั้นจะขึ้นอยู่กับทฤษฎีส่วนตัว ผนวกกับประสบการณ์ของผู้ให้คำจำกัดความนั้น ขอยก ตัวอย่างความหมายของ "การออกแบบ" เพื่อให้ทราบถึงความหมายโดยรวม ดังนี้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ได้ให้ความหมายการออกแบบไว้ว่า การออกแบบ ไม่ใช่การแสดงความงามให้ปรากฏได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น มีอีกหลายปัจจัยที่ต้องพิจารณาประกอบ นอกจากนี้การออกแบบยังเรียกได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบอันเป็นประโยชน์ ต่างไปจากงานจิตรกรรมและประติมากรรมอันสะท้อนถึงภาพและความฝัน ส่วนตัวของนักออกแบบแล้ว การออกแบบยังป็นงานเพื่อชีวิตจริง ทั้งนี้ งานออกแบบที่ดี คือ การแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะออกแบบเพื่อข่าวสาร (Message) หรือเพื่อผลิตภัณฑ์ (Product) การออกแบบที่มีประสิทธิภาพนั้น นักออกแบบต้องมองการณ์ไกลถึงสิ่งที่ดีที่สุดทางด้าน รูปแบบ การผลิต การส่งหรือการสื่อสาร การนำไปใช้ รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการสร้างสรรค์จะต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะ ความงาม แต่ต้องตระหนักถึงประโยชน์และรสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ

อารี สุทธิพันธุ์ (2528) ได้ให้ความหมายการออกแบบไว้ว่า การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เพื่อประโยชน์และความงามด้วยการนำส่วนประกอบของการ ลิงกแบบมาใช้ (Element of Design) และหมายถึง การปรับปรุงของเดิมที่มี อยู่แล้วดัดแปลงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (Organize and Reorganize)

นวลน้อย บุญวงศ์ (2542) ได้ให้ความหมายการออกแบบไว้ว่า งานออกแบบ หมายถึง สิ่ง ที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น รวมทั้ง เป็นความ พยายามสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลงโดยการจัดระเบียบด้วยความ มุ่งหมายที่จะแก้ปัญหาเพื่อสนองประโยชน์ของทั้งตนเองและต่อสังคม ทั้งนี้ คุณสมบัติของนักออกแบบควรเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือ เป็นผู้มีความคิด และจินตนาการ

จากความหมายการออกแบบที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปความหมายการออกแบบ ที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอกว่าเป็นการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบให้เข้ากับปัจจุบัน นำสิ่งเดิมมาพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้นดังที่ อารี สุทธิพันธ์ ได้กล่าวไว้ โดยเกิดจากกระบวนการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จากความคิดของตน โดยนำหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ให้เหมาะสมกับงาน ทำให้เกิดความงามและสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง

2.3.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วย

1) เอกภาพ (Unity) หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ต่างกันมาทำให้เกิดการรวมตัวจนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งนี้ สิ่งสำคัญที่ทำให้การออกแบบเกิดเอกภาพ คือ ความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Coherence) ซึ่งหมายถึง ความสัมพันธ์ต่อเนื่องของส่วนประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง มวล ปริมาตร ลักษณะผิว บริเวณว่าง สี หรือน้ำหนัก การสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องนี้ จะเกิดขึ้นได้ต้องมีการ วางแผนการออกแบบเพื่อเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ มารวมกันอย่าง เหมาะสม นอกจากความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ยังต้องอาศัยการกำหนดลักษณะเด่นลักษณะด้อย (Dominance and Subordination) การกำหนดเช่นนี้ หมายถึง การเลือกที่จะให้ความสำคัญหรือลดความสำคัญกับองค์ประกอบ ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526, น.34-38)

2) ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในการออกแบบ คือ ความสมดุลตามสภาพการมองเห็นหรือการรับรู้เกี่ยวกับแรง น้ำหนัก และความ มั่นคงบนพื้นราบ ในการออกแบบสามมิติ เช่นงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรืองานโครงสร้างต่าง ๆ นั้น ปัญหาความสมดุลเป็นปัญหาหลักที่ต้อง ให้ความสำคัญโดยต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับปัญหาเกี่ยวกับรูปทรงด้วย

นอกจากนี้ ในการออกแบบงานสองมิติ ปัญหาความสมดุลก็มีความสำคัญ เช่นกัน โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1.1) ความสมดุลที่เหมือนกัน (Symmetrical Balance) ในการออกแบบ ความสมดุลลักษณะนี้ หมายถึง การกำหนดรูปทรงด้านซ้ายและขวาให้เหมือนกัน เพื่อสร้างน้ำหนักของทั้งสองข้างให้เท่ากัน

1.2) ความสมดุลที่ต่างกัน (Asymmetrical Balance) สำหรับความสมดุลลักษณะนี้ คือ การออกแบบ การสร้างความสมดุลในลักษณะซ้าย ขวาไม่เหมือนกันแต่เท่ากัน ความรู้สึก 3 วิธี คือ วิธีที่หนึ่ง การสร้างความสมดุลจาก น้ำหนัก อันเป็นผลรวมจากขนาด ลักษณะผิว

หรือน้ำหนักของสี เป็นต้น วิธีที่สอง คือ การสร้างความสมดุลจากสิ่งที่ดึงดูดใจ (Interesting Point) เช่น การถ่วงดุลด้วยสี ขนาด รูปทรง บริเวณด้านใดด้านหนึ่ง และวิธีที่สาม คือการสร้างความสมดุลด้วยการตัดกัน (Contrast) หมายถึง การใช้ความ แตกต่างด้านสี รูปทรง หรืออื่น ๆ มาจัดวางด้านซ้ายขวาให้เกิดความสมดุล ทางความรู้สึก เช่น การใช้สีคู่ตรงข้าม เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526, น.34-38)

3) จังหวะ จุดเด่น (Dominance) จุดเด่นของภาพ หมายถึง การเน้นส่วนที่สำคัญของภาพให้เป็นจุดเด่นมากกว่าส่วน อื่น ๆ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่ศิลปินต้องการแสดงออกถึงเรื่องราวหรือรูปแบบที่นำเสนอ จุดเด่น ของงานศิลปะ เกิดจากการเน้น หรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะให้แลเห็นเด่นเป็นที่สะดุดตา กว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่น ๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงานทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกกรองความสนใจ และความน่าดูของภาพ (สุชาติ เถาทอง, 2539, น.79)

การเน้นจุดเด่นของภาพทำได้หลายวิธีดังนี้

- (1) การเน้นโดยการใช้สีให้เด่นเป็นพิเศษ คือ ใช้สีส่วนรวมของภาพให้กลมกลืนกัน หรือใกล้เคียงกัน ใช้บริเวณที่ต้องการเน้นให้เด่นชัดกว่าบริเวณอื่น
- (2) การเน้นโดยใช้เส้น รูปร่าง และขนาดให้ตัดกัน เช่น ใช้เส้นส่วนใหญ่พาสายตาไปยัง จุดเด่น ใช้รูปร่างลักษณะส่งเสริมไปยังจุดเด่นหรือให้ขนาดของจุดเด่นใหญ่กว่าส่วนรอบ ๆ
- (3) การเน้นโดยการตกแต่ง คือ การตกแต่งบริเวณหรือส่วนที่จะเน้นให้งดงาม
- (4) การเน้นโดยการจัดช่องว่างให้เหมาะสม คือ การจัดที่ว่างรอบ ๆ สิ่งที่จะเน้นให้เรียบ ไม่สับสน เห็นได้ง่าย การเน้นโดยการเว้นช่องว่างให้เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการเน้นตอนใดมาก ต้อง เว้นที่ว่างรอบๆ วัตถุนั้นมากขึ้นตามลำดับ (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 43)

4) ความกลมกลืน (Harmony) มีความหมายเช่นเดียวกันกับเอกภาพ ที่มีลักษณะความเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน ความกลมกลืน คือ ความประสานกลมกลืนกันของส่วนมูลฐานที่สำคัญขององค์ประกอบทางโครงสร้างศิลปะ เป็นความพอเหมาะในงานออกแบบที่ดูแล้วสร้างความพอใจ ไม่ขัดตา ความกลมกลืน เป็นโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่สำคัญและใช้มากในการสร้างสรรค์ให้ดู กลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกันจนเกิดเป็นเอกภาพ (Unity) (สุชาติ เถาทอง, 2539, น.74-75) มูลฐาน ต่าง ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สีหรือพื้นผิว ซึ่งแต่ละอย่างของมูลฐานที่กล่าวนี้ มักนำมาใช้ร่วมกันโดยจำกัดจำนวนเพื่อหลีกเลี่ยงความสับสนหรือลักษณะที่ตัดกัน เพื่อเน้นให้เกิดความเป็นเอกภาพของผลงานเป็นสำคัญ

การสร้างสรรค์ให้เกิดความกลมกลืนในโครงสร้างทางทัศนศิลป์ อาจจะทำได้หลายประการ คือ การสร้างความกลมกลืนด้วยขนาดที่ใกล้เคียงกัน ความกลมกลืนด้วยรูปร่างรูปทรง ที่

คล้าย ๆ กัน ความกลมกลืนด้วยเส้นในทางเดียวกัน ความกลมกลืนของสีที่อยู่ในโทนเดียวกัน และ ความกลมกลืนของพื้นผิวที่มีลักษณะหยาบและละเอียดไม่แตกต่างกันนัก เป็นต้น

5) ความขัดแย้ง (Contrast) ความตัดกันในทางทัศนศิลป์ คือ การประกอบกันของทัศนธาตุต่าง ๆ ที่ขัดแย้งและ ตัดกันซึ่งให้ความหมายตรงข้ามกันกับความกลมกลืน ความตัดกัน คือ การตัดหรือขัดแย้งกันของ เส้น สี น้ำหนัก ขนาด ช่องว่าง พื้นผิว แสงและเงา ความตัดกันจะต้องมีความประสานสัมพันธ์ กับความกลมกลืน กล่าวคือในงานศิลปะแต่ละชิ้น ควรมีการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้มีความ กลมกลืนกันเป็นส่วนใหญ่ และให้มีความตัดกันในส่วนน้อย โดยมีอัตราส่วนของความกลมกลืน ประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของเนื้อที่ และอีก 20 เปอร์เซ็นต์ ของเนื้อที่เหลือให้มีความตัดกัน ความ ตัดกันนี้จะช่วยให้เกิดความเป็นเด่น และช่วยให้งานศิลปะนั้น แลดูมีจุดน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ความเหมาะสมในการใช้หลักความตัดกันอาจเป็นสัดส่วนระหว่าง 75 : 25 หรือ 70 : 30 ก็ได้ (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 50)

6) ขนาด สัดส่วน (Size Property) สัดส่วน เป็นกฎของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimensions) ในส่วนต่าง ๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรงที่เราเห็นคนหัวโต คนเตี้ย คนยาว หรือคนขาสั้นเกินไป ก็เพราะเขามีสัดส่วนผิดไปจากธรรมชาติของคนทั่วไป ในศิลปะก็มีความเป็น ธรรมชาติของสัดส่วนนี้อยู่ สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพและของคומคติ การสม สัดส่วนนี้หมายรวมถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ความกลมกลืนของสีแสงเงาและทัศนธาตุ อื่น ๆ ด้วย (ชลูด นิ่มเสมอ, 2539, น.161)

2.3.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์

1) จุด (Point) คือ ทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ มีความกว้าง ความยาว และความหนา น้อยมาก จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุ หรือ พื้นฐาน เบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทางทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่น ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว เป็นต้น (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 27)

2) เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็น พื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น (ชลูด นิ่มเสมอ. 2539 : 29-30) เส้นให้ความหมายรวมถึง ขนาด ความยาว ทิศทาง รวมทั้งช่วยแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เช่น

- (1) เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม
- (2) เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกว่ามีคุณสมบัติ มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น จริ่งจัง สง่างาม น่าศรัทธา ทะเยอทะยาน และรุ่งเรือง
- (3) เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบ พักผ่อน เื่อยบและผ่อนคลาย
- (4) เส้นเฉียงหรือทแยง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มั่นคง ไม่สมบูรณ์ และน่าตื่นเต้น
- (5) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกในการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ต่อเนื่อง ไม่มีที่สิ้นสุด นุ่มนวล อ่อนช้อย เื่อยชา และไร้จุดหมาย
- (6) เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง
- (7) เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึกถึงการเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัวไม่เปลี่ยนแปลง และเป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด ไม่น่าสนใจ จืดชืด
- (8) เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หมุนอย่างไม่มีจุดหมาย และเป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไม่มีจุดจบ

ชนิดของเส้น

- (1) เส้นที่เกิดขึ้นจริง (Actual Line) คือ สิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเส้นจริง ๆ มีลักษณะเป็นกายภาพ ที่ปรากฏจากกิริยาของการกระทำเพื่อการถ่ายทอด ให้ความรู้สึกจากประสาทสัมผัสของมือผ่าน วัสดุให้เป็นริ้วรอยขีดเขียนลงสู่พื้นผิวระนาบโดยตรง และลักษณะของเส้นมีความคมชัด เข้ม ด้วยเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นอิสระ ฯลฯ ประกอบกันขึ้นเป็นรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ
- (2) เส้นเชิงนัย (Implied Line) เป็นเส้นที่เกิดจากความรู้สึกรับรู้ด้วยการประเมินทาง การเห็น เช่น หากมีผู้ชี้นิ้วไปยังสิ่งใดสิ่งหนึ่งปลายนิ้วชี้ของผู้ชี้จะเป็นตัวนำไปยังสิ่งที่ผู้นั้นกำลังชี้ ทำให้รู้สึกว่ามีเส้นเกิดขึ้นระหว่างปลายนิ้วชี้ไปยังวัตถุที่กำลังชี้ขึ้น หรือหากเป็นภาพเขียนคนให้ สังเกตที่ตารากำลังมองไปในทิศทางใด แล้วให้ลากเส้นตรงในใจจากตาไปตามทิศทางที่มองนั้น ก็จะได้เส้นที่เกิดจากความรู้แบบเชิงนัยได้
- (3) เส้นที่เกิดจากขอบคม (Line Formed by Edges) คือ เส้นที่เกิดจากการทับซ้อน กันของวัตถุหรือรูปร่างของสิ่งต่าง ๆ บนพื้นระนาบเดียวกัน หรือเกิดจากการระบายสีในวัตถุหรือรูปร่างที่แตกต่างมาชนกันพอดี ทำให้รู้สึกว่ามีเส้นเกิดขึ้นระหว่างขอบนอกของวัตถุนั้น (ธวัชชานนท์ ตาไธสง, 2562, น. 29)

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

3.1) รูปร่าง คือ เส้นรอบนอก (Outline) ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของ เส้นเป็นภาพ 2 มิติ มีแต่ความกว้างและความยาวตามความเป็นจริง การสร้างสรรค์รูปร่างขึ้นใน งานทัศนศิลป์นั้น ไม่จำเป็นจะต้องใช้เส้นเสมอไป แต่ยังมีวิธีการอื่น ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์รูปร่าง ให้ปรากฏขึ้นบนพื้นผิวระนาบกระดาษ หรือผืน ผ้าใบ เช่น การแตะแต้ม หรือทาด้วยสี และบริเวณ ที่ปรากฏเป็นสีก็คือ รูปร่างของสี (สุชาติ สุทธิ 2535 : 26) และยักรวมถึงน้ำหนัก และพื้นผิวอีกด้วย ซึ่งทั้งหมดมีลักษณะแบนราบไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา และไม่เป็นปริมาตรหรือมวล

รูปร่างในทางศิลปะอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

(1) รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติ ที่พบเห็นอยู่ทั่วไป เช่น คน สัตว์ พืช ก้อนหิน ก้อนเมฆ ฯลฯ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รูปร่าง ที่ได้จากสิ่งมีชีวิต (Organic)

(2) รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างแน่นอน ได้แก่ รูปร่างวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม วงรี ฯลฯ

(3) รูปร่างนามธรรม (Abstract Shape) หมายถึง รูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้น หรือตัดทอนไม่ตรงกับความจริง อาจจะขยายขึ้น ลดทอน ดัดแปลง แต่ยังพอจำเนื้อหาได้

นอกจากนั้น หากนำเสนอรูปร่างเป็นภาพอันเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหา (Content) จะต้องพิจารณาว่า ส่วนไหนที่รับรู้ได้ว่าเป็นส่วนของเนื้อหาที่แท้จริง ก็จะเรียกว่า รูปร่างเชิงบวก (Positive Shape) แต่ในทางกลับกันในส่วนที่ไม่ต้องการแสดงแบบที่เป็นภาพหรือเนื้อหา แต่จะ เป็นเพียงพื้นหลังของภาพก็จะเรียกกลับกันว่า รูปร่างเชิงลบ (Negative Shape)

3.2) รูปทรง (Form) คำว่า รูปทรง มีลักษณะที่แตกต่างจากรูปร่าง ก็เพราะรูปร่างมีมิติที่ 3 คือ ความหนา หรือลึกเพิ่มขึ้น ปกติคำว่า รูปทรงเป็นคำที่ใช้เรียกสิ่งที่เป็นรูปทรงที่มี และเกิดขึ้นจริง คือ มีลักษณะ สามมิติกินเนื้อที่ในอากาศ และสามารถสัมผัสได้โดยรอบดังเช่น รูปทรงทางกายภาพที่ใช้ในงาน ประติมากรรมและงานสถาปัตยกรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นผลงานที่มีลักษณะเป็นมวล (Mass) และ ปริมาตร (Valume) นอกจากนั้นความหมายของคำว่า รูปทรงในงานประเภททัศนศิลป์ 2 มิติ เช่น งานวาดเขียนหรืองานจิตรกรรมนั้น สามารถทำให้เกิดเป็นภาพ 3 มิติได้ด้วยวิธีการ ลวงตา (Illusion) คือ เทคนิคการใช้ความอ่อน – แก่ ซึ่งเป็นค่าของน้ำหนักมาใช้ในลักษณะความสัมพันธ์ กันมาแทนค่าระหว่างแสงสว่างกับเงามืด (Light and Shade)

รูปทรงในทางศิลปะ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

- (1) รูปทรงจากสิ่งมีชีวิต (Organic Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ พืช ฯลฯ มีลักษณะเป็น 3 มิติ และให้ความรู้สึกมีชีวิต
- (2) รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ รูป ทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย ฯลฯ
- (3) รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นเองอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปทรงของก้อนหิน กรวด ดิน ก้อนเมฆ เปลวไฟ หยดน้ำ ต้นไม้ ภูเขา ฯลฯ ซึ่งส่วนใหญ่จะมีรูปทรงที่แปลกให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและเป็นอิสระ (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 30-33)

จากการศึกษาหลักการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำหลักการออกแบบซึ่งประกอบด้วย การใช้ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วน และการสร้างจังหวะลีลา มาใช้ในการสร้างสรรค์ออกแบบหุ่นกระบอก โดยใช้ความสมดุลในการออกแบบหน้าตาหุ่นกระบอกให้มีขนาดเท่ากันทั้ง 2 ข้าง รวมไปถึงชุดหุ่นกระบอกด้วยด้วย นอกจากนั้นได้นำหลักการออกแบบความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วน และการสร้างจังหวะลีลามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ชุดหุ่นกระบอกให้เกิดความงามความเหมาะสมต่อการใช้สอยอีกด้วย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สไบทิพย์ ตั้งใจ (2558) ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งบ้านผานกกก ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่อริก จังหวัดเชียงใหม่” มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนศักยภาพและความเข้มแข็งของชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์ม้งบ้านผานกกก ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่อริก จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกาย ผ้าปักและลวดลายผ้าปักบนเครื่องแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์ม้งตลอดจนปัญหาของผ้าปักและลวดลายผ้าปักกลุ่มชาติพันธุ์ม้งของบ้านผานกกก 3) เพื่อเสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานผ้าปักและลวดลายผ้าปักกลุ่มชาติพันธุ์ม้งของ บ้านผานกกกอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ม้ง บ้านผานกกก ปัจจุบันมีการแต่งกายด้วยชุดประจำเผ่าน้อยลงเนื่องจากวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไป มีการถ่ายทอดการปักผ้าแก่เยาวชนน้อยลงและลวดลายผ้าปักถูกลดคุณค่าเหลือแต่ลวดลายง่ายๆ และด้วยผ้าปักด้วยจักรอุตสาหกรรมเข้ามาแทนที่การปักด้วยมือมากขึ้น และได้เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานผ้าปักและลวดลายผ้าปักกลุ่มชาติพันธุ์ม้งของบ้านผา

นกกก อย่างมีส่วนร่วมของชุมชน ด้วยการจัดการให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในคุณค่าของผ้าปักและ ลวดลายผ้าปักกลุ่มชาติพันธุ์ม้งขึ้นในชุมชน ในรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้และนิทรรศการ

ณัฐวรรณ ศิริวรรณ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอก สำหรับเยาวชน ตามอัตลักษณ์ท้องถิ่น โรงเรียนวัดปากลาด (พลาการบำรุงวิทย) จังหวัดสมุทรสงคราม" มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอกสำหรับเยาวชน ตามอัตลักษณ์ท้องถิ่น โรงเรียนวัดปากลาด (พลาการบำรุงวิทย) จังหวัดสมุทรสงคราม 2) เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอกสำหรับเยาวชน เรื่อง ความรู้ความเข้าใจในท้องถิ่น ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอกสำหรับเยาวชน ตามอัตลักษณ์ท้องถิ่น หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งคะแนนค่าเฉลี่ย ของก่อนเรียนคือ 11.39 หลังเรียน คือ 16.94 เมื่อศึกษาผลคะแนนการทำการทดสอบในการใช้ แผนการสอนในแต่ละแผน พบว่า นักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ กิจกรรมเชิญท่านมีค่า 8.94 คะแนนโดยความแตกต่างของคะแนน ก่อนเรียนและหลังเรียนอยู่ที่ 3.94 และ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การพัฒนากิจกรรมการแสดง หุ่นกระบอก ตามอัตลักษณ์ท้องถิ่น มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้สูงสุดในระดับมากที่สุด อย่างมีนัยยะ สำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การที่นักเรียนได้ลงมือทำ กิจกรรมส่งผลให้นักเรียนเกิด ความ สนุกสนานในการเรียนรู้ และมีแรงจูงใจต่อการเรียน สังเกตได้จากผลสะท้อนความคิดของ นักเรียน

ดนัย อิมสุวรรณวิทยา (2556) การพัฒนาหุ่นกระบอกของจักรพันธ์ โปษยกฤต:กรณีศึกษา หุ่นกระบอกชุดสามก๊กและหุ่นกระบอกชุดตะเลงพ่าย สรุปผลการวิจัยได้ว่า 1) หุ่นกระบอกสามก๊กได้ ส่งผลการพัฒนามาสู่หุ่นกระบอกตะเลงพ่าย สำหรับการใช้วัสดุแบบใหม่ใน การสร้างหุ่น รวมถึง การสร้างกลไกการเคลื่อนไหวในส่วนของหัว และมือหุ่นให้คล้ายคลึงมนุษย์มากที่สุด ซึ่ง แตกต่างจาก หุ่นกระบอกแบบดั้งเดิม 2) การสร้างฉากและเครื่องประกอบฉากหุ่นกระบอกสามก๊กที่เริ่มให้ ความสำคัญกับความเหมือนจริง ได้ส่งผลการพัฒนามาสู่หุ่นกระบอกตะเลงพ่าย ให้มีความสวยงาม ยิ่งใหญ่และสมจริง แสดงความเป็นมิติมากขึ้น ทั้งแฝงด้วยคุณค่าทางศิลปกรรมทุกแขนง 3) พัฒนาการ ของหุ่นกระบอกตะเลงพ่ายในส่วนการเชิดหุ่นกระบอกที่อาศัยความรู้จากการกำกับเวที อย่างเป็น ระบบ รวมถึงการ การประพันธ์บท และดนตรีไทยที่ไพเราะ เป็นการพัฒนาย่อยออกมาจากหุ่นกระบอก สามก๊ก

2.5 สรุปแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ

จากการศึกษาที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของชาติพันธุ์ม้ง รูปแบบของหุ่นกระบอก และกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหุ่นกระบอกให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมและร่วมสมัย โดยสามารถสรุปสาระสำคัญในแต่ละด้านได้ดังนี้

2.5.1 ข้อมูลรูปแบบชาติพันธุ์ม้ง (ชายและหญิง) ที่ใช้ในการออกแบบชุดหุ่นกระบอก

การแต่งกายของชาวม้งแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลัก คือ ม้งขาวและม้งเขียว ซึ่งมีองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายคล้ายคลึงกัน ได้แก่ ผู้หญิงมีเสื้อ กระโปรง ผ้ามัดเอว (เส) ส่วนผู้ชายประกอบด้วยเสื้อ กางเกง และผ้ามัดเอว (ซี) ความแตกต่างอยู่ที่ลวดลายและสีสันทัน เช่น ม้งขาวนิยมกระโปรงสีขาว ส่วนม้งเขียวมักใช้ผ้าเขียนเทียนและมีลายปักตกแต่งเพิ่มเติม

ในปัจจุบัน ชุดของม้งมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย โดยเน้นความสวยงามและความสะดวกในการสวมใส่มากขึ้น แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์บางประการ เช่น การใช้ลวดลายผ้าปักแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ลวดลาย "ก้าก้อ" ซึ่งมีลักษณะขดคล้ายเปลือกหอย มาเป็นลายหลักในการออกแบบชุดหุ่นกระบอก เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ม้งอย่างชัดเจน

2.5.2 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของหุ่นกระบอก

ผู้วิจัยได้นำแนวทางการสร้างหุ่นกระบอกของคุณยายชิ้นมาใช้เป็นต้นแบบ โดยใช้ไม้โมกซึ่งเป็นไม้เนื้อเบา แข็งแรง และแกะสลักง่าย มาแกะเป็นหัวหุ่นและมือหุ่น หลังจากแกะสลักแล้วจะใช้วัสดุสีพอกสีปั้นเสริมบริเวณใบหน้า ปิดผิวด้วยกระดาษสา 3 ชั้น แล้วทาสีขาว ก่อนขัดด้วยกระดาษทรายน้ำเพื่อความเรียบเนียน

ในส่วนของการเขียนใบหน้า ได้นำเทคนิคของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต มาประยุกต์ โดยเน้นลายเส้นที่กึ่งเหมือนจริง สะท้อนอารมณ์ของตัวละคร และแฝงกลิ่นอายของศิลปวัฒนธรรมของชนชาตินั้น ๆ พร้อมทั้งผสมผสานความเป็นไทยอย่างลงตัว ขนาดหัวหุ่นกำหนดไว้ที่ประมาณ 4 นิ้ว ส่วนความยาวของลำคอปรับลดจากเดิม 3 นิ้ว ให้เหลือ 1.5 นิ้ว เพื่อความสมจริงและสัดส่วนที่เหมาะสม

2.5.3 ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

ผู้วิจัยได้วางแนวทางการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก โดยพิจารณาจากความเหมาะสมของวัสดุ และอุปกรณ์ เทคนิคการสร้างสรรค์งานหุ่นกระบอก และความสอดคล้องทางวัฒนธรรม กระบวนการสร้างการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก ประกอบด้วย

- 1) การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น ไม้โมก อีพ็อกซี่ กระดาษสา
- 2) รูปแบบของการออกแบบหุ่นลักษณะ "ถุงคลุม" ซึ่งเป็นแบบดั้งเดิมของหุ่นกระบอกไทย
- 3) การเลือกกลดลายในการสร้างสรรค์ชุดเครื่องแต่งกายของมั่งขาวและมั่งเขียว ที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของชาวมั่ง และการพัฒนากลดลายและรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีความร่วมสมัย เช่น การร้อยลูกปัดตกแต่ง การออกแบบกลดลายใหม่จากลายดั้งเดิม และการใช้สีที่หลากหลายขึ้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การศึกษาในบทนี้เป็นวิธีการดำเนินงานเพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการทำงานตั้งแต่การศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์สังเคราะห์ การวางแผน และวิธีการทำงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล
- 3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งและการจัดทำสื่อการสอน
- 3.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล
- 3.4 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

3.1 ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลต่างๆ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งและกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหุ่นกระบอกให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมและร่วมสมัย โดยสามารถสรุปสาระสำคัญในแต่ละด้านได้ดังนี้

3.1.1 ข้อมูลรูปแบบการแต่งกายของชาติพันธุ์ม้ง ที่ใช้ในการออกแบบชุดหุ่นกระบอก

การแต่งกายของชาวม้ง แบ่งเป็นสองกลุ่มหลัก คือ ม้งขาวและม้งเขียว ซึ่งมีองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายคล้ายคลึงกัน ได้แก่ ผู้หญิงสวมเสื้อ กระโปรง ผ้ามัดเอว (เส) ส่วนผู้ชายสวมเสื้อ กางเกง และผ้ามัดเอว (ซี) โดยมีความแตกต่างอยู่ที่ลวดลายและสีสันทัน เช่น ม้งขาวนิยมกระโปรงสีขาว ส่วนม้งเขียวมักใช้ผ้าเขียนเทียนและมีลายปักตกแต่งเพิ่มเติม

ในปัจจุบันชุดของม้งมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยโดยเน้นความสวยงามและความสะดวกในการสวมใส่มากขึ้น แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์บางประการ เช่น การใช้ลวดลายผ้าปักแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ลวดลาย "ก้าก้อ" ซึ่งมีลักษณะขดคล้ายเปลือกหอย มาเป็นลายหลักในการออกแบบชุดหุ่นกระบอก เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ม้งอย่างชัดเจน

3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของหุ่นกระบอก

ผู้วิจัยได้นำแนวทางการสร้างหุ่นกระบอกของคุนยายขึ้นมาใช้เป็นต้นแบบ โดยใช้ไม้โมกซึ่งเป็นไม้เนื้อเบา แข็งแรง และแกะสลักง่าย มาแกะเป็นหัวหุ่นและมือหุ่น หลังจากแกะสลักแล้วจะใช้วัสดุอีพ็อกซีปั้นเสริมบริเวณใบหน้า ปิดผิวด้วยกระดาษสา 3 ชั้น แล้วทาสีขาว ก่อนขัดด้วยกระดาษทรายน้ำเพื่อความเรียบเนียน

ในส่วนของการเขียนใบหน้า ได้นำเทคนิคของอาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต มาประยุกต์ โดยเน้นลายเส้นที่กึ่งเหมือนจริง สะท้อนอารมณ์ของตัวละคร และมีความเป็นศิลปวัฒนธรรมของชนชาตินั้น ๆ พร้อมทั้งผสมผสานความเป็นไทยอย่างลงตัว ขนาดหัวหุ่นกำหนดไว้ที่ ประมาณ 4 นิ้ว ส่วนความยาวของลำคอปรับลดจากเดิม 3 นิ้ว ให้เหลือ 1.5 นิ้ว เพื่อให้ดูสมจริงและมีสัดส่วนที่เหมาะสม

3.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก

ผู้วิจัยได้วางแนวทางการสร้างสรรค์หุ่นกระบอก โดยพิจารณาจากความเหมาะสมของวัสดุ เทคนิคงานฝีมือ และความสอดคล้องทางวัฒนธรรม กระบวนการสร้างประกอบด้วย

- 1) การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น ไม้โมก อีพ็อกซี กระดาษสา
- 2) รูปแบบของการออกแบบหุ่นลักษณะ "ถุงคลุม" ซึ่งเป็นแบบดั้งเดิมของหุ่นกระบอกไทย
- 3) การเลือกกลดลายในการสร้างสรรค์ชุดเครื่องแต่งกายของมังฆวนและมังเขียว ที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของชาวมัง และการพัฒนากลดลายและรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีความร่วมสมัย เช่น การร้อยลูกปัดตกแต่ง การออกแบบกลดลายใหม่จากลายดั้งเดิม และการใช้สีที่หลากหลายขึ้น

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการจัดทำสื่อการสอน

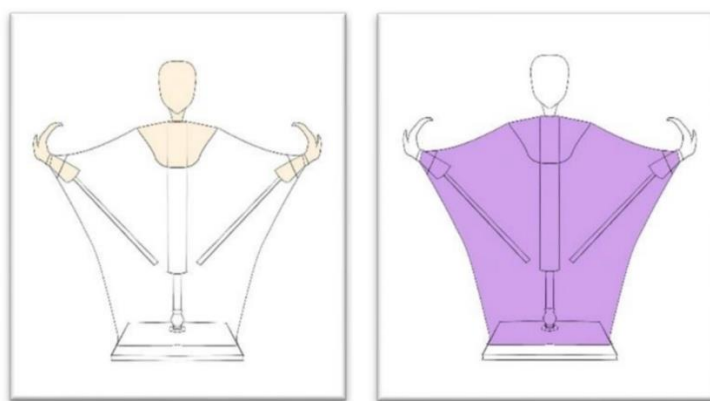
ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนดังนี้

- 3.2.1 การสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอก
- 3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานชุดหุ่นกระบอก
- 3.2.3 การจัดทำสื่อการสอน

3.2.1 การสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอก

1) การแบ่งส่วนหุ่นกระบอก

เป็นการกำหนดสัดส่วนรูปร่างของหุ่นกระบอก แบ่งสัดส่วนออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนบน เป็นส่วนของศีรษะ แต่งเครื่องประดับศีรษะ ส่วนกลาง เป็นส่วนของใบหน้า แสดงตามรูปลักษณะของตัวละคร ส่วนล่าง เป็นส่วนของลำคอและลำตัวของหุ่น

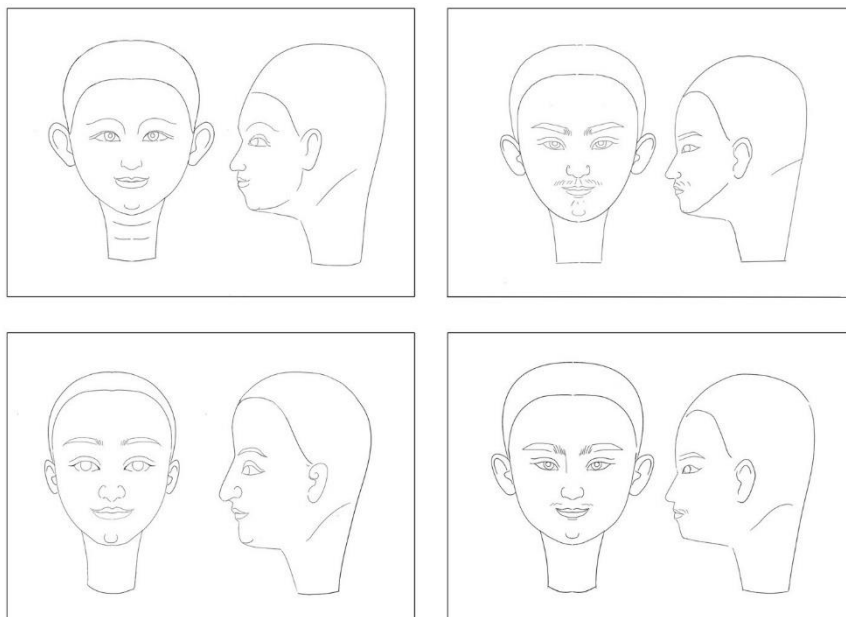


ภาพที่ 3.1 ภาพแสดง : การแบ่งส่วนหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณ สันไพฑูรย์เลิศ เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2567

2) การออกแบบใบหน้าของหุ่น

การออกแบบหน้าตาหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง ผู้วิจัยนำแนวคิดการออกแบบจาก อาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต คือ การเขียนหน้ากึ่งเหมือนจริงมีรายละเอียดที่สมจริง และให้ความรู้สึกถึงกลิ่นอายแบบอย่างศิลปะของ ชนชาตินั้นๆ ผสมผสานลักษณะความเป็นไทย และได้แนวทางการออกแบบหน้าหุ่นจากคนรอบตัวที่เป็นคนชาติพันธุ์ม้ง ผู้หญิงมักจะมีใบหน้าที่กลมไปถึงใบหูรูปไข่ ตาส่วนใหญ่จะเรียวเล็ก ตา 2 ชั้นหลบลงไปจนถึงตาลมโต ผู้ชายส่วนใหญ่ใบหน้าที่จะมีกรามชัดเจนและมีโหนกแก้ม



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดง : การออกแบบหน้าหุ่นกระบอก

ที่มา : การออกแบบหน้าหุ่นกระบอก โดยอรนุช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567

3) การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์สร้างสรรค์หุ่นกระบอก

อุปกรณ์สำหรับฉลุไม้



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดง : อุปกรณ์ฉลุไม้

ที่มา : อรนุช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2567

- (1) เลื่อยฉลุไม้ (2) ใบเลื่อย (3) หางปลา (4) ซีแคมป์ (Clamp)

วัสดุและอุปกรณ์สำหรับประกอบไม้



ภาพที่ 3.4 ภาพแสดง : วัสดุและอุปกรณ์สำหรับประกอบไม้

ที่มา : อรุณฯ สิ้นไฟบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2567

วัสดุและอุปกรณ์สำหรับประกอบไม้

(1) ไม้โมก

(2) กาว TOA

(3) ปากกาจับชิ้นงาน

(4) มีดคัดเตอร์

(5) กระดาษทราย

(6) สว่าน

(7) กระบอกไม้ไผ่

(8) ไม้กลม 4 หุน และ 2 หุน

4) การทำหุ่นกระบอก

4.1) นำแบบที่เตรียมไว้บนกระดาษแข็งมาวาดคัดลอกให้ได้เท่าจำนวนที่แบ่งไว้



ภาพที่ 3.5 ภาพแสดง : แม่แบบส่วนศีรษะหุ่นกระบอก

ที่มา : อรณัฐ สิ้นไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2567



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดง : การเขียนแบบศีรษะหุ่นกระบอก

ที่มา : การเขียนแบบศีรษะโดย อรณัฐ สิ้นไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2567

4.2) การฉลุลายกำหนดรูปทรงหุ่นกระบอก

ทำการฉลุลาย เกลาเนื้อไม้ตามแบบของตัวหุ่นกระบอกที่ร่างไว้



ภาพที่ 3.7 ภาพแสดง : ไม้โมกที่ฉลุลายตามแบบร่าง

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2567

4.3) การประกอบไม้ตามรูปทรงของหุ่นกระบอก

นำส่วนศีรษะที่เตรียมไว้มาประกอบกันโดยใช้กาว TOA ทาที่ละชั้น แล้วใช้ปากกาจับชิ้นงานจับให้แน่นทิ้งไว้ 2 วัน เพื่อให้กาวแน่นและแห้งสนิท

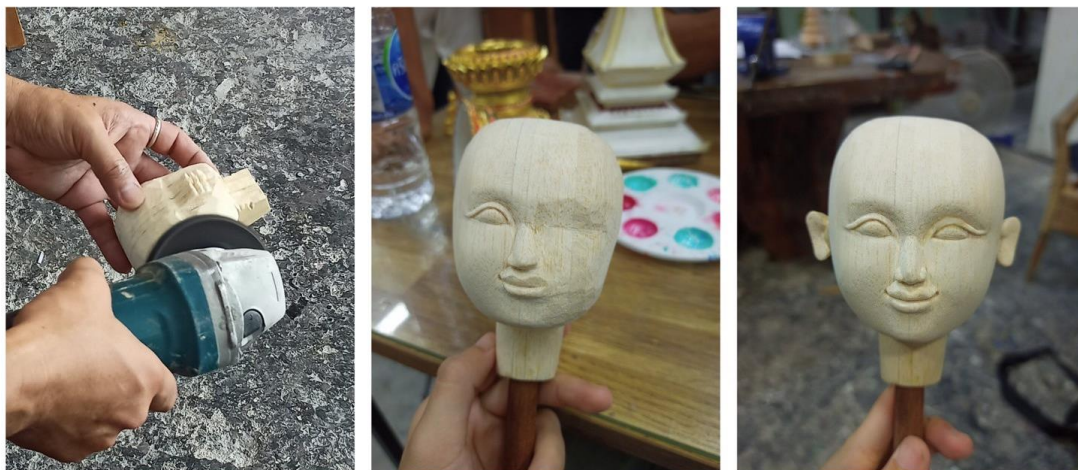


ภาพที่ 3.8 ภาพแสดง : ปากกาจับชิ้นงานส่วนศีรษะของหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 26 ตุลาคม 2567

4.4) การทำใบหน้าหุ่นกระบอก

เกลาน้ำไม้ ออกตามรูปหน้าของตัวหุ่นกระบอก เก็บรายละเอียดพื้นผิวส่วนของใบหน้าด้วยเครื่องขัดกระดาษทราย ขัดให้เป็นทรงแล้วใช้มีดคัดเตอร์แกะสลักใบหน้า ใช้กระดาษทรายขัดเกลาน้ำไม้เก็บรายละเอียด



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดง : การแกะสลักหน้า

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2567

4.5) การทำมือและไหล่

ทำการออกแบบและร่างแบบส่วนที่เป็นมือและไหล่ นำแบบที่ร่างติดแบบบนกระดาษแข็ง แล้วร่างแบบบนไม้โมก ฉลุตามแบบร่างและประกอบให้แน่น



ภาพที่ 3.10 ภาพแสดง : การทำมือและไหล่

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 26 ตุลาคม 2567

4.6) ขั้นตอนการปั้นแต่งมือและไหล่ ด้วยอีพ็อกซี่



ภาพที่ 3.11 ภาพแสดง : ผลงานการทำศีรษะและมือ

ที่มา : การทำศีรษะและมือ โดยอรนุช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2567

4.7) ขั้นตอนการทำแป้งเปียก

อุปกรณ์ทำแป้งเปียก มีดังนี้

- (1) แป้งข้าวเจ้าหรือแป้งตราว่าว (2) จูนสี (3) น้ำเปล่า



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดง : อุปกรณ์ทำแป้งเปียก

ที่มา : อรนุช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2567

- 4.7.1) ต้มน้ำและใส่แป้งลงไป
- 4.7.2) ใส่จูนสีลงไปด้วยเล็กน้อย
- 4.7.3) กวนจนแป้งสุก รอให้เย็น

4.8) ขั้นตอนการเตรียมพื้นผิวหุ่น

อุปกรณ์สำหรับเตรียมพื้นหุ่น

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| (1) กระดาษสา | (2) แป้งเปียก |
| (3) พู่กัน | (4) ไม้หรือด้ามพู่กัน |
| (5) สีโปว บอสนี่ วอลล์พัตตี้ | |

4.8.1) ฉีกกระดาษสาพอประมาณนำมาทาแป้งเปียกให้ทั่วแล้วนำไปติดบนชิ้นงานหรือตัวหุ่นให้เรียบติดกับผิวให้ทั่วชิ้นงานประมาณ 2-3 รอบ รอให้แห้ง

4.8.2) หลังจากแห้งแล้วให้ไม้หรือด้ามพู่กันที่ถูกละให้เรียบมากวดให้ทั่วชิ้นงานจนเรียบ



ภาพที่ 3.13 ภาพแสดง : การทากาวแป้งเปียก

ที่มา : อรุณฯ สีนโพลีเล็ค เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2567

4.8.3) ผสมบอสนี่ วอลล์พัตตี้ (Wall Putty Bosny: สีโปววอลล์พัตตี้ บอสนี่) กับน้ำพอประมาณคนให้เข้ากัน ใช้พู่กันทาให้ทั่วงานรอให้แห้งทาทับอีก 2 ถึง 3 รอบ พอแห้งแล้วใช้กระดาษทรายเบอร์ละเอียดขัดให้เรียบ



ภาพที่ 3.14 ภาพแสดง : การลงบอสนี้ วอลล์พัตตี้
ที่มา : อรณัฐ สิ้นไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2567

5) การลงสีใบหน้าหุ่น

การลงสีใบหน้าหุ่นได้รับแรงบันดาลใจจาก อาจารย์จักรพันธ์ คือการเขียนหน้ากึ่งเหมือนจริงมีรายละเอียดที่สมจริง และให้ความรู้ถึงกลิ่นอายแบบอย่างศิลปะของ ชนชาตินั้นๆ ผสมผสานลักษณะความเป็นไทยได้อย่างลงตัวมีการแต่งเติมตำหนิ เช่น ฝ้าและกระบริเวณใบหน้า ซึ่งทำให้หุ่นมีความสมจริงมากขึ้น รวมไปถึงการตีผสมจริงให้หุ่นกระบอกมีความสมจริง



ภาพที่ 3.15 ภาพแสดง : การลงสีใบหน้าหุ่น
ที่มา : การลงสีใบหน้าหุ่น โดย อรณัฐ สิ้นไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2567

6) การทำผมหุ่นกระบอก

วัสดุและอุปกรณ์สำหรับทำผมหุ่นกระบอก



ภาพที่ 3.16 ภาพแสดง : อุปกรณ์สำหรับทำผมหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณฯ สีนโพลีเล็ค เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2567

วัสดุและอุปกรณ์สำหรับติดผม

- | | | |
|-----------------|---------------------|------------|
| (1) วิกผมแบบมัด | (2) กาว x-66 | (3) กรรไกร |
| (4) มีดคัดเตอร์ | (5) ไม้เสียบลูกชิ้น | |

6.1) แบ่งวิกผมออกเป็นข้อๆ



ภาพที่ 3.17 ภาพแสดง : ผมที่แบ่งเป็นข้อแล้ว

ที่มา : อรุณฯ สีนโพลีเล็ค เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2567

6.2) ร่างสัสดส่วนที่จะติดบนหัวหุ่น



ภาพที่ 3.18 ภาพแสดง : การร่างเส้นสำหรับติดผม

ที่มา : อรุณช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2567

6.3) ทากาวและค่อยๆ ติดทีละช่อรอแห้งค่อยติดช่อถัดไป



ภาพที่ 3.19 ภาพแสดง : การติดผมหุ่นกระบอก

ที่มา : การติดผมหุ่นกระบอก โดยอรุณช สีนไพบุลย์เลิศ เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2567

6.4) ตัดแต่งทรงผม



ภาพที่ 3.20 ภาพแสดง : ทรงผมหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณ สันโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2567

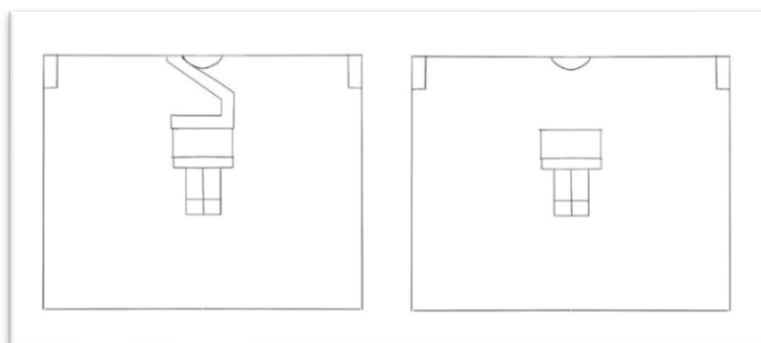
3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานชุดหุ่นกระบอก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ชุดหุ่นกระบอกมีขั้นตอนดังนี้

1) การออกแบบชุดหุ่น

ผู้วิจัยออกแบบชุดหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งในงานวิจัย เป็น 4 ชุด ได้แก่ ชุดผู้ชายแบบดั้งเดิม ชุดผู้หญิงแบบดั้งเดิม ชุดม้งผู้ชายแบบสร้างสรรค์ ชุดผู้หญิงแบบสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการทำ ดังนี้

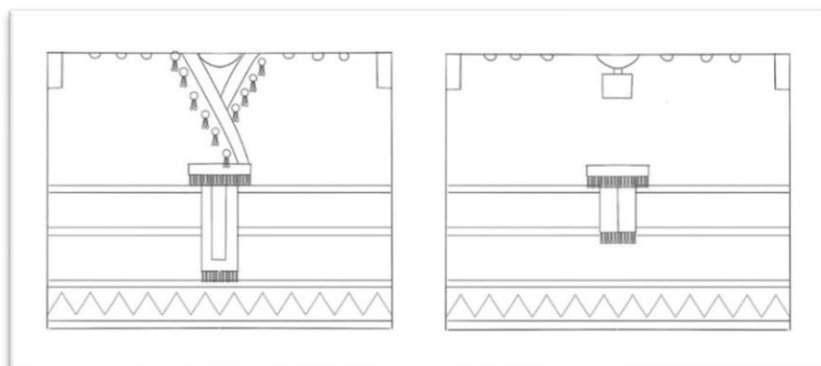
1.1) การออกแบบชุดที่1 ชุดผู้ชายแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 3.21 ภาพแสดง : ชุดผู้ชายแบบดั้งเดิม

ที่มา : แบบชุดผู้ชายแบบดั้งเดิม โดยอรุณ สันโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567

1.2) การออกแบบชุดที่2 ชุดผู้หญิงแบบดั้งเดิม



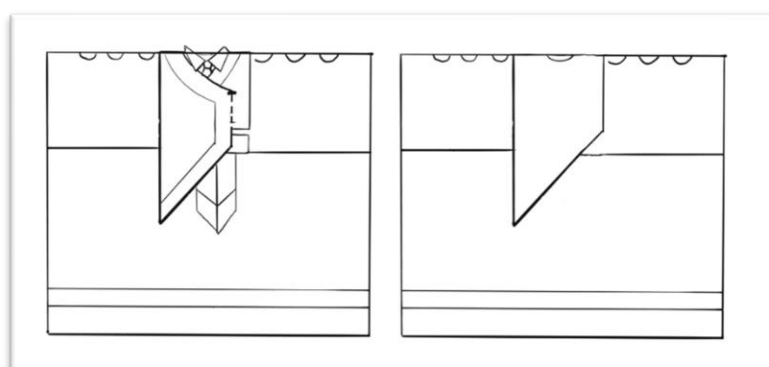
ภาพที่ 3.22 ภาพแสดง : ชุดผู้หญิงแบบดั้งเดิม

ที่มา : แบบชุดผู้หญิงแบบดั้งเดิม โดยอรนุช สีนโพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567

ชุดม้งไม่ได้มีข้อจำกัดทำให้ชุดม้งในปัจจุบันนั้นสามารถมีสีสัน ลวดลาย และดีไซน์ ตามความต้องการของคนใส่ได้ เพียงคงความเป็นเอกลักษณ์ของชุดม้งไว้ ผู้วิจัยจึงหยิบยกความเป็นเอกลักษณ์นี้มาออกแบบให้เข้ากับยุคปัจจุบันให้เป็นสากล ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบ ชุดม้งสร้างสรรค์ ที่คงเอกลักษณ์ความเป็นชาติพันธุ์ม้ง แต่มีการผสมผสาน

1.3) การออกแบบชุดที่3 ชุดม้งผู้ชายแบบสร้างสรรค์

การออกแบบชุดม้งผู้ชายแบบสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ชุดม้งที่ผสมผสานระหว่างชุดม้งผู้ชายแบบดั้งเดิมและเสื้อกั๊กทำให้ดูมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น

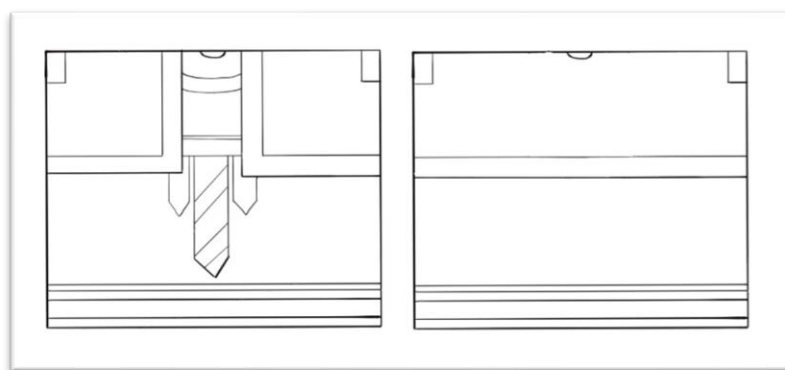


ภาพที่ 3.23 ภาพแสดง : ชุดม้งผู้ชายสร้างสรรค์

ที่มา : แบบชุดม้งผู้ชายสร้างสรรค์ โดยอรนุช สีนโพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567

1.4) การออกแบบชุดที่4 ชุดมั่งผู้หญิงแบบสร้างสรรค์

การออกแบบชุดมั่งผู้หญิงสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ที่ผสมผสานระหว่างชุดมั่งและชุดเดรส ให้เกิดความลงตัวอย่างสร้างสรรค์และแปลกใหม่



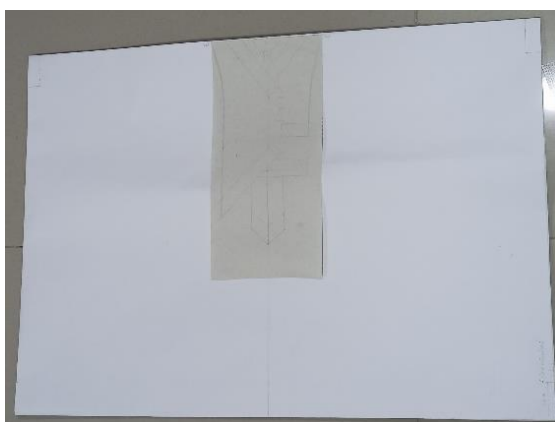
ภาพที่ 3.24 ภาพแสดง : ชุดมั่งผู้หญิงสร้างสรรค์

ที่มา : แบบชุดมั่งผู้หญิงสร้างสรรค์ โดยอรนุช สิ้นไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567

2) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

เป็นขั้นตอนการทำชุดหุ่น ซึ่งผ่านการออกแบบมาแล้วการปักชุดหุ่นกระบอกชาติพันธุ์มั่งจะแตกต่างจากการปักแบบหุ่นกระบอกไทยตรงที่ไม่ต้องชิงผ้าและปักดินแต่เป็นการทำแพทเทิร์นชุดกระบวนกรทำเหมือนการตัดเย็บชุดจริง โดยมีวิธีการดังนี้

2.1) การทำแพทเทิร์น (Pattern) ชุดขนาดเท่าจริง



ภาพที่ 3.25 ภาพแสดง : การทำแพทเทิร์น

ที่มา : ออรนุช สิ้นไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2567

2.2) เตรียมผ้าขนาดกว้าง 24 นิ้ว x ยาว 18 นิ้ว เว้นขอบผ้าไว้ด้านละ 2 นิ้ว
สำหรับเย็บเก็บขอบ



ภาพที่ 3.26 ภาพแสดง : การเตรียมผ้า

ที่มา : อรุณฯ สีนโพลีลยเลิศ เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2567

2.3) การเตรียมผ้าเพื่อเย็บประกอบชุด



ภาพที่ 3.27 ภาพแสดง : การเตรียมส่วนประกอบชุด

ที่มา : อรุณฯ สีนโพลีลยเลิศ เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2567

2.4) การเย็บและปักผ้าเพื่อตกแต่งชุด



ภาพที่ 3.28 ภาพแสดง : การปักผ้า

ที่มา : อรุณช สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2567

2.5) การประกอบชุด



ภาพที่ 3.29 ภาพแสดง : ชุดหุ่นก่อนตกแต่ง

ที่มา : อรุณช สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2567

2.6) ตกแต่งชุดด้วยลูกปัดและปอมปอมๆ และการทำหมวก



ภาพที่ 3.30 ภาพผลงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง

ผู้สร้างสรรค์ : อรุณฯ สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 20 เมษายน 2568

ประเภท : งานศิลปะและหัตถกรรมไทย

ขนาด : 55 × 60 เซนติเมตร

เทคนิค : แกะสลักไม้และเย็บปักถักร้อย

3.2.3 การจัดทำสื่อการสอน

การจัดทำสื่อการสอนผู้วิจัยเลือกหัวข้อ ขั้นตอนการทำศีรษะหุ่นกระบอก ด้วยวิธีแกะไม้ โดยนำเสนอผ่านโปรแกรมการนำเสนอ Canva มีลำดับขั้นตอน ดังแสดงภาพที่ 3.31

- 1) การเตรียมอุปกรณ์
- 2) การออกแบบและจัดทำแบบร่างใบหน้า
- 3) การฉลุไม้โมกตามแบบ
- 4) การประกอบไม้และเตรียมพื้นผิวไม้ทำหุ่นกระบอก
- 5) การแกะสลักใบหน้า
- 6) การปิดกระดาษบนพื้นผิวไม้
- 7) การตกแต่งใบหน้า



ภาพที่ 3.31 ภาพแสดง : สื่อการสอนขั้นตอนการทำศีรษะหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณ สันไพฑูรย์เลิศ เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2568

3.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปผล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งตามแนวทางที่กำหนดไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้แล้ว ขั้นตอนนี้จึงเป็นการวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการดังกล่าว เพื่อประเมินถึงความสำเร็จสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน การถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้และเทคนิคในกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

จากการดำเนินงานพบว่า ผลงานหุ่นกระบอกที่สร้างขึ้นสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ม้งได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะกลุ่มม้งเขียว ซึ่งมีลักษณะโดดเด่นด้านการแต่งกายที่มีลวดลายปักและการตกแต่งที่วิจิตรบรรจง ผู้วิจัยได้เลือกใช้ลวดลาย “ก้าก้อ” ซึ่งเป็นลายที่พบได้บ่อยในผ้าปักของชาวม้ง และนำมาปรับรูปแบบให้เข้ากับการออกแบบชุดของหุ่นกระบอก เพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์นี้ในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและร่วมสมัยมากขึ้น

ในด้านกระบวนการผลิต ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคแบบผสมผสาน โดยอ้างอิงจากวิธีการทำหุ่นกระบอกแบบดั้งเดิมของคุณยายชิ้น ร่วมกับการประยุกต์ใช้แนวคิดของอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ทั้งในด้านการออกแบบใบหน้า การลงสี และการสร้างบุคลิกภาพของหุ่นที่สะท้อนลักษณะทางกายภาพของคนม้งจริง ซึ่งช่วยให้ผลงานมีความสมจริงและมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น

ในส่วนของวัสดุที่ใช้ ผู้วิจัยเลือกใช้ไม้โมก ซึ่งเป็นไม้เนื้อเบาเหมาะสำหรับการแกะสลัก ร่วมกับวัสดุอย่างอีพ็อกซี่ กระจกสา และแป้งเปียก ซึ่งล้วนแต่เป็นวัสดุที่สามารถขึ้นรูปและตกแต่งได้อย่างละเอียด การใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การปั้น การฉลุไม้ การติดผมจริง และการลงสีแบบเหมือนจริง ล้วนส่งผลให้ผลงานมีคุณภาพดีและสามารถใช้งานได้จริงในบริบทของนิทรรศการหรือการเรียนการสอน

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกในครั้งนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้สะท้อนอัตลักษณ์ของตนในฐานะผู้สืบทอดวัฒนธรรมม้ง ผ่านกระบวนการทางศิลปะที่สามารถเป็นแบบอย่างให้กับเยาวชนหรือผู้สนใจในงานหุ่นกระบอกและวัฒนธรรมชาติพันธุ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประยุกต์งานศิลปะพื้นถิ่นให้กลายเป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมสมัย เป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

จากการวิเคราะห์ภาพรวมของผลงานทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งในด้านการออกแบบที่สื่อสารอัตลักษณ์ การเลือกใช้เทคนิคและวัสดุที่เหมาะสม ตลอดจนการผลิตผลงานที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง

3.4 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และสื่อการสอน

การนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ต่อหน้าคณะกรรมการในสาขาวิชาศิลปศึกษา เพื่อประเมินชิ้นงานก่อนการนำไปแสดงนิทรรศการ และรับคำแนะนำจากคณะกรรมการเพื่อนำไปปรับปรุงชิ้นงาน



ภาพที่ 3.32 ภาพแสดง : การนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการสอบ
ที่มา : อรุณฯ สิ้นไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 24 เมษายน 2568

การจัดนิทรรศการภายใต้ชื่อ มธูรัตตา นิทรรศการแสดงผลงานศิลปศึกษานิพนธ์
สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ระยะเวลา
จัดงาน ระหว่างวันที่ 7 – 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ณ ICON Art & Culture Space ชั้น 8
ไอคอนสยาม กรุงเทพฯ



ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : โปสเตอร์นิทรรศการมธูรัตตา
ที่มา : ออกแบบโดย ภัทรพล พูนแก้ว เมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2568



ภาพที่ 3.34 ภาพแสดง : ถ่ายรูปจัดรับขึ้นนิทรรศการมฐธัตตา
ที่มา : สาขาวิชาศิลปศึกษาชั้นปีที่ 3 เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2568



ภาพที่ 3.33 ภาพแสดง : งานนิทรรศการมฐธัตตา
ที่มา : อรุณ สันไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2568

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ทั้งทางภาคสนาม และทฤษฎี และผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งาน วิเคราะห์งานนำมาสู่ผลการดำเนินงานศิลปศึกษาในพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน 2 ชุด ประกอบด้วย ชาย และ หญิง ชาติพันธุ์ม้งแบบดั้งเดิม และแบบร่วมสมัย และได้กำหนดกระบวนการทำงานขึ้นเพื่อนำมาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ดังนี้

4.1 ผลงาน



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดง : หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง(รูปแบบดั้งเดิม)

ที่มา : อรุณช สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2568

4.1.1 ผลงานชุดที่1 ชื่อผลงาน: หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง (รูปแบบดั้งเดิม)

ขนาด: 50 X 60 cm.

เทคนิค: การแกะไม้และเย็บปักถักร้อย



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดง : หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง (รูปแบบร่วมสมัย)

ที่มา : อรุณช สีนไพบลย์เลิศ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2568

4.1.2 ผลงานชุดที่2 ชื่อผลงาน: หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง(รูปแบบร่วมสมัย)

ขนาด: 50 X 60 cm.

เทคนิค: การแกะไม้และเย็บปักถักร้อย

การสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งในครั้งนี้ มุ่งเน้นการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งเชื่อมผ่านสื่อศิลปะการแสดงพื้นบ้าน โดยใช้รูปแบบของหุ่นกระบอกไทยเป็นฐานในการพัฒนา ทั้งในด้านโครงสร้าง รูปทรง การแต่งกาย ไปจนถึงลักษณะท่าทาง ซึ่งทั้งหมดนี้ได้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับบุคลิกของชาวม้งในบริบทดั้งเดิมและปัจจุบันอย่างสร้างสรรค์ ลักษณะของตัวหุ่นได้รับการออกแบบให้มีความสมจริง โดยอาศัยการศึกษาจากภาพถ่ายและการสังเกตชีวิตจริงของชาวม้งในพื้นที่ จึงสามารถถ่ายทอดลักษณะเฉพาะ เช่น ใบหน้ารูปไข่ ผิวสีเข้ม ตาเรียว และลักษณะผมที่ตรงดำ ตลอดจนการใช้โทนสีในการตกแต่งที่สะท้อนอารมณ์เฉพาะของตัวละครในขณะเดียวกัน ชุดแต่งกายของหุ่นมีการนำลวดลาย “ก้ำกือ” ซึ่งเป็นลายปักดั้งเดิมของชาวม้งมาประยุกต์ใช้ให้มีความร่วมสมัย ส่งผลให้หุ่นกระบอกที่สร้างขึ้นมีคุณค่าทั้งในเชิงวัฒนธรรมและศิลปะสมัยใหม่

4.2 เครื่องมือการวิเคราะห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ได้แก่

4.2.1 การสังเกต – ใช้สำหรับวิเคราะห์ลักษณะโครงสร้างหุ่น ท่าทางการเชิด และการตอบสนองต่อการสื่อสารของหุ่น

4.2.2 การสัมภาษณ์ – ใช้พูดคุยกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านหุ่นกระบอก และชาวม้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบหุ่นกับวัฒนธรรม

4.2.3 การถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอ – ใช้สำหรับการบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน

4.2.4 การวิพากษ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ – เพื่อประเมินคุณค่าทางศิลปะและความถูกต้องทางวัฒนธรรม

4.3 สถานที่และระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

สถานที่สร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ห้องปฏิบัติการศิลปะ สาขาวิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยเริ่มต้นกระบวนการตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2567 จนถึงเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2568 รวมระยะเวลา 11 เดือน

4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลทั้งหมดในกระบวนการสร้างสรรค์ได้มาจากแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

4.4.1 การศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาติพันธุ์ม้ง

4.4.2 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดน่าน

4.4.3 การศึกษาผลงานหุ่นกระบอกของครูขึ้น สกุลแก้วและอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต

4.4.4 การรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมงานนิทรรศการนำเสนอผลงาน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ ได้รับการวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพ โดยมุ่งเน้นการตีความเชิงเนื้อหาและการเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์พบว่า รูปแบบหุ่นที่สร้างขึ้นสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของชาวม้งได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากการแต่งกาย ลวดลายผ้า ทรงผม และลักษณะใบหน้า ซึ่งได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านหุ่นกระบอกและผู้รู้วัฒนธรรมว่า "มีความเหมาะสมและกลมกลืน" กับกลุ่มชาติพันธุ์ต้นแบบ

ในด้านเทคนิค การใช้วัสดุผสมผสานระหว่างไม้โมก อีพ็อกซี่ และผงจริง ตลอดจนการลงสีด้วยเทคนิคที่ประณีต ทำให้ผลงานมีความสวยงามสมจริง การขีดหุ่นสามารถทำได้อย่างคล่องตัว ไม่ขัดขวางต่อการเคลื่อนไหว ถือเป็นความสำเร็จที่ตอบโจทย์ทั้งด้านศิลปะและการสื่อสารวัฒนธรรม

4.5.1 การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ศิลปศึกษานิพนธ์เรื่อง “หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง” เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์และเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ม้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมการแต่งกายของกลุ่ม “ม้งเขียว” ซึ่งมีเอกลักษณ์เด่นชัดทั้งในด้านลวดลายผ้า การปักเย็บ และสีสันทนของเครื่องแต่งกาย เนื้อหาหลักของการศึกษาแบ่งออกเป็นสองส่วนสำคัญ ได้แก่ การศึกษาประวัติความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง และการประยุกต์องค์ความรู้ในการออกแบบหุ่นกระบอกให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของชาวม้ง โดยเน้นให้หุ่นกระบอกทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ และอัตลักษณ์ของชนเผ่าอย่างมีพลังและมีชีวิตชีวา

นอกจากนี้ เนื้อหายังครอบคลุมถึงความหมายของหุ่นกระบอกในบริบทศิลปวัฒนธรรมไทย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งความรู้ทั้งเชิงทฤษฎีและเชิงประวัติศาสตร์ เช่น ประวัติของหุ่นกระบอกไทยที่มีรากฐานจาก “หุ่นคุณเถาะ” ในยุคราชกาลที่ 5 รวมไปถึงเทคนิคการสร้างสรรคหุ่นกระบอกจากศิลปินรุ่นครูอย่าง “ยายชิ้น” และ “อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต” ซึ่งช่วยส่งเสริมความลุ่มลึกของเนื้อหาและสร้างรากฐานความรู้ที่มั่นคงให้แก่ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ชิ้นนี้

4.5.2 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบและองค์ประกอบของงาน

การออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกระบอก เป็นการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบให้เข้ากับปัจจุบัน นำสิ่งเดิมมาพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้นดังที่ อารี สุทธิพันธ์, 2528 ได้กล่าว โดยเกิดจากกระบวนการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ จากความคิดของตน โดยนำหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ให้เหมาะสมกับงาน ทำให้เกิดความงามและสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง

ผู้วิจัยได้นำหลักการออกแบบซึ่งประกอบด้วย การใช้ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วน และ การสร้างจังหวะลีลา มาใช้ในการสร้างสรรค์ออกแบบหุ่นกระบอก โดยใช้ความสมดุลในการออกแบบหน้าตาหุ่นกระบอกให้มีขนาดเท่ากันทั้ง 2 ข้างรวมไปถึงชุดหุ่นกระบอกด้วยด้วย นอกจากนั้นได้นำหลักการออกแบบความเป็นเอกภาพ การใช้สัดส่วน และ การสร้างจังหวะลีลามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ชุดหุ่นกระบอกให้เกิดความงามความเหมาะสมต่อการใช้งานอีกด้วย

1) ความเป็นเอกภาพ (Unity)

เอกภาพในผลงานปรากฏผ่านการเลือกใช้วัสดุ สี สัน รูปทรง และลวดลายที่สัมพันธ์กันในส่วนทั้งหมดของหุ่น ทั้งส่วนหัว ลำตัว มือ และเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเลือกใช้ลวดลายผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง เช่น ลาย “ก้าก้อ” ซึ่งถูกนำมาใช้ซ้ำในองค์ประกอบต่าง ๆ ของชุดหุ่น ไม่ว่าจะเป็นบริเวณชายกระโปรง ขอบแขนเสื้อ หรือบริเวณปกเสื้อ ทำให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันขององค์ประกอบทั้งหมดซึ่งผู้วิจัยได้เลือกสีในโทนเดียวกัน เช่น สีแดง ชมพู น้ำเงิน และเขียว ซึ่งเป็นสีที่ปรากฏอย่างโดดเด่นในเครื่องแต่งกายของชาวม้ง โดยมีการไล่เฉดสีและใช้สีเสริมอย่างมีระบบ ทำให้เกิดความต่อเนื่องของอารมณ์และความกลมกลืนของภาพรวม นอกจากนี้ วัสดุที่ใช้ เช่น ลูกปัด ผ้าพื้นเมือง และเส้นด้าย ก็ได้รับการเลือกสรรให้มีพื้นผิวและโทนสีที่เข้ากัน เพื่อรักษาความกลมกลืนและสื่อถึงความเป็นเอกภาพของผลงานอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : หุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณ สันไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2568

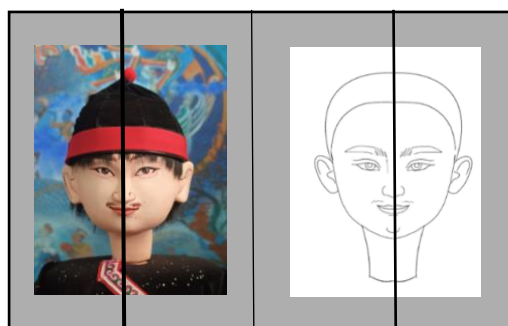
2) ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลเป็นหลักการที่สำคัญยิ่งในการออกแบบหุ่นกระบอก เพื่อให้เกิดความกลมกลืนทั้งในเชิงโครงสร้างและการมองเห็น ผู้วิจัยเลือกใช้ “ความสมดุลแบบสมมาตร” (Symmetrical Balance) โดยให้ทั้งสองฝั่งของหุ่นมีองค์ประกอบที่เท่ากันหรือคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง สี หรือ

รายละเอียดของเครื่องแต่งกาย เช่น ตำแหน่งของผ้าปัก ลวดลายบนแขนเสื้อ หรือแนวลูกปิดประดับ เพื่อให้หุ่นมีความมั่นคง น่าเชื่อถือ และให้ความรู้สึกมั่นคงเมื่อมองเห็น

ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยก็ให้ความสำคัญกับ “สมดุลน้ำหนัก” ขององค์ประกอบในเชิงโครงสร้าง เช่น น้ำหนักของหัวหุ่นและชุดแต่งกาย ต้องไม่หนักหรือเอียงข้างใดข้างหนึ่ง เพื่อให้สามารถเซตได้อย่างอิสระและอ่อนช้อย องค์ประกอบทั้งหมดจึงถูกควบคุมอย่างระมัดระวังเพื่อให้ผลงานมีความสมดุลทั้งในเชิงกายภาพและทัศนธาตุ

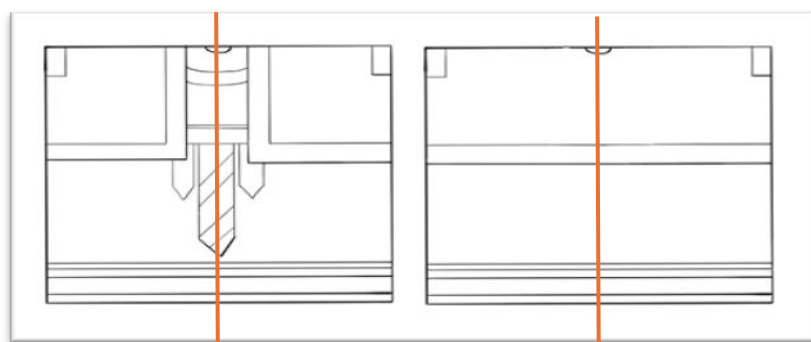
ความสมดุลของน้ำหนักหุ่นกระบอก



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดง : ความสมดุลน้ำหนักตาหุ่น

ที่มา : อรุณ สันโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2568

ความสมดุลของชุดหุ่นกระบอก



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง : ความสมดุลชุดหุ่น

ที่มา : อรุณ สันโพนุญเลิศ เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2567



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง : หุ่นกระบोक

ที่มา : อรุณช สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2568

3) จังหวะ จุดเด่น (Dominance)

จังหวะลีลาในการออกแบบหุ่นกระบोकปรากฏผ่านการจัดวางลดทอนและองค์ประกอบของชุดแต่งกายอย่างมีแบบแผน เช่น การจัดลำดับของแถบลายผ้าปักที่วางเป็นจังหวะซ้ำกันบนแขนเสื้อและชายกระโปรง การร้อยลูกปัดที่เว้นระยะอย่างสม่ำเสมอ และการเลือกวางสีในลักษณะสลับสีกัน (Alternating rhythm) ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกของการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

จังหวะลีลาในผลงานยังปรากฏในโครงสร้างของตัวหุ่น เช่น การจัดตำแหน่งของแขนและมือให้มีท่วงท่าที่สามารถสื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเอื้อต่อการเชิดหุ่นให้มีความอ่อนช้อยและมีลีลาการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับบทบาทของตัวละคร จึงกล่าวได้ว่าการสร้างจังหวะลีลาในผลงานนี้ไม่เพียงแต่มีบทบาทในเชิงความงามเท่านั้น หากยังมีผลต่อการใช้งานจริงในการแสดงหุ่นกระบोकอีกด้วย



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดง : จังหวะของลายผ้าปัก

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญลยเลศ เมือวันที่ 5 พฤษภาคม 2568



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดง : จังหวะลีลาของการจัดวางท่าทาง

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญลยเลศ เมือวันที่ 8 พฤษภาคม 2568

4) ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานปรากฏผ่านการเลือกใช้วัสดุ สี สัน และลวดลายที่สัมพันธ์กันในส่วนต่างๆ ของหุ่น ทั้งส่วนหัว ลำตัว มือ และเครื่องแต่งกาย เช่นเดียวกับความเป็นเอกภาพ ทำให้เกิดความต่อเนื่องของอารมณ์และความกลมกลืนของภาพรวม ดังที่ สุชาติ เถาทอง (2539) ได้กล่าวไว้ว่า

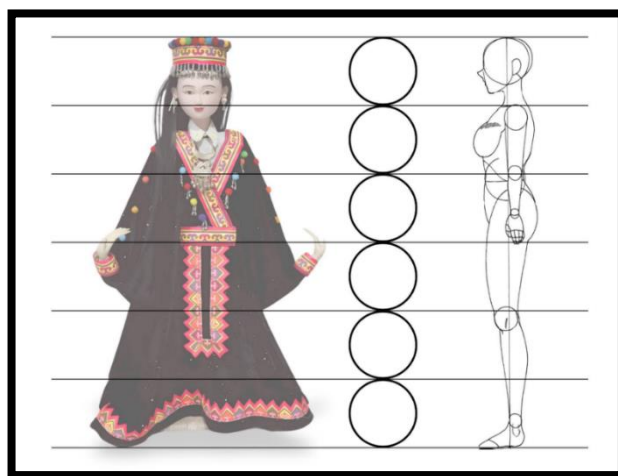
เป็น ความกลมกลืน เป็นโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่สำคัญและใช้มากในการสร้างสรรค์ให้ดู กลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกันจนเกิดเป็นเอกภาพ ดังแสดงในภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : หุ่นกระบอก

5) ความขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้งที่ปรากฏในงานคือความขัดแย้งของสี จะเห็นว่าสีของเสื้อเป็นสีดำเข้มซึ่งตัดกับลวดลายสีสดใส เช่น ชมพู แดง เหลือง และส้ม ทำให้ลวดลายโดดเด่นสุดตา เป็นการตัดกันที่ไม่มากเกินไปซึ่งเสริมให้งานมีความโดดเด่นขึ้น ดังที่ ธวัชชานนท์ ตาโธสง,(2562) ได้กล่าวไว้ว่า ความตัดกันนี้จะช่วยให้เกิดความเป็นเด่น และช่วยให้งานศิลปะนั้น แลดูมีจุดน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจาก นั้น ความเหมาะสมในการใช้หลักความตัดกันอาจเป็นสัดส่วนระหว่าง 75 : 25 หรือ 70 : 30 ก็ได้ สังเกตดูภาพจากภาพที่ 4.3 ภาพแสดง : ภาพแสดงหุ่นกระบอก

6) ขนาดสัดส่วน (Proportion)

กำหนดสัดส่วนของส่วนต่าง ๆ ของหุ่นให้เหมาะสมและสมจริงที่สุด โดยเฉพาะในส่วนของ ศีรษะและลำคอ ซึ่งจากการศึกษารูปแบบเดิมของครูขึ้นพบว่าความยาวของลำคามีขนาดประมาณ 3 นิ้ว แต่เมื่อทดลองในบริบทของหุ่นกระบอกที่ออกแบบใหม่ พบว่าเป็นขนาดที่ดูยาวเกินจริงและไม่เหมาะสมกับลำตัวของหุ่น ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับความยาวลำคอให้เหลือเพียง 1.5 นิ้ว เพื่อให้หุ่นมีสัดส่วนที่สมจริงและสวยงามมากยิ่งขึ้น ยังมีการกำหนดขนาดของส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันตามหลักสัดส่วน เช่น ขนาดของศีรษะเมื่อเทียบกับลำตัว ความยาวของแขนเสื้อเมื่อเทียบกับมือ และความกว้างของกระโปรงเมื่อเทียบกับลำตัว เพื่อให้เกิดความสมดุลและไม่บิดเบี้ยวเมื่อนำไปใช้งานจริง โดยสัดส่วนที่พอเหมาะยังช่วยให้การเชิดหุ่นเป็นไปอย่างคล่องแคล่ว และสามารถถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดง : สัดส่วนหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญณ์เลิศ เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2568

4.5.2 วิเคราะห์ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์

1) จุด (Point) จุดที่ปรากฏในงานมาจากลูกปักที่ประดับเสื้อหุ่นกระบอกและปอมๆ ที่ประดับบนเสื้อหุ่น นอกจากนั้น ลวดลายผ้าปัก มีการปักลายกากบาทเป็นแนวต่อกัน จนเห็นเป็นเส้น สอดคล้องกับ ธวัชชานนท์ ตาโสง, (2562) กล่าวว่า จุด คือ ทิศทางที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ มีความกว้าง ความยาว และความหนา น้อยมาก จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทิศทาง หรือพื้นฐาน เบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทางทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทิศทางอื่น ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว เป็นต้น



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดง : การปักลวดลาย

ที่มา : อรุณฯ สีนโพนุญณ์เลิศ เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2568

2) เส้น (Line) เส้นที่ปรากฏในงานมีเส้นหลากหลายซึ่งส่วนใหญ่มาจากลวดลายผ้าปัก เส้นผม และเส้นการพับท่อนุ่น ซึ่งเส้นก็แสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้นดังที่ ชลูด นิ่มเสมอ (2539) ได้กล่าวไว้ เส้นให้ความหมายรวมถึงขนาด ความยาว ทิศทาง รวมทั้งช่วยแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เช่น

2.1) เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม

2.2) เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบ พักผ่อน เื่อยบและผ่อนคลาย

2.3) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกในการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ต่อเนื่อง ไม่มีที่สิ้นสุด นุ่มนวล อ่อนช้อย เื่อยซา และไร้จุดหมาย

2.4) เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หมุนอย่างไม่มีจุดหมาย และเป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไม่มีจุดจบ

ตารางที่ 4.1 ความรู้สึกของเส้นกับงานหุ่นกระบอก

ที่	เส้นให้ความรู้สึก	เส้นที่ปรากฏในงาน	ภาพแสดง
1	เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง แน่นอน	ตัวหุ่นกระบอก,ผมหุ่น กระบอก	
2	เส้นนอน ให้ความรู้สึก สงบ พัก ผ่อน เื่อยบผ่อนคลาย	เส้นลายผ้าปักระหว่าง เอวและขากระโปรง	
3	เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างช้าๆ ต่อเนื่อง ไม่มีที่สิ้นสุด นุ่มนวล อ่อนช้อย	เส้นโค้งดวงตา,ปาก ,มือ	
4	เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว คลื่นคลาย	ลวดลายผ้าปัก	

ที่มา: อรุณฯ สีนโพลีเล็ค เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2568

ชนิดของเส้น

(1) เส้นที่เกิดขึ้นจริง (Actual Line) ลวดลายปักและตกแต่งบนเสื้อผ้าของหุ่นทั้งชายและหญิง โดยเฉพาะลวดลายซิกแซก เส้นตรง และเส้นโค้งที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของชุดมั้ง ซึ่งเป็นการปักด้วยด้ายสีสดลงบนผ้าสีดำโดยตรง

(2) เส้นเชิงนัย (Implied Line) สายตาของหุ่นแต่ละตัวที่มองตรงไปข้างหน้า รวมถึงการยกแขนขึ้นของหุ่นทั้งสอง ทำให้เกิดเส้นนำสายตาเชิงนัยไปยังจุดที่แขนหรือสายตามอง

(3) เส้นที่เกิดจากขอบคม (Line Formed by Edges) ขอบของเสื้อผ้าเมื่อสัมผัสกับพื้นหลังที่เรียบ ทำให้เกิดขอบที่ชัดเจนระหว่างตัวหุ่นกับฉากหลัง รวมถึงการใช้ผ้าสีดำตัดกัน เช่น สีดำของชุดตัดกับลวดลายสีชมพูแดง

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ เส้นรอบนอก (Outline) ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของ เส้นเป็นภาพ รูปร่างที่ปรากฏในงาน คือ รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) รูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติ เช่น คน หรือ ตัวหุ่นกระบอก ที่มีรูปร่างเหมือนคน



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดง : รูปร่างหุ่นกระบอก

ที่มา : อรุณฯ สินไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2568

รูปทรง (Form) มีลักษณะที่แตกต่างจากรูปร่างก็เพราะมีมิติที่ 3 คือ ความหนา หรือลึกเพิ่มขึ้น รูปร่างที่ปรากฏในงาน คือ รูปทรงหุ่นกระบอก



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดง : รูปทรงหุ่นกระบोक

ที่มา : อรุณช สีนไพบูลย์เลิศ เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2568

4.6 การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

การสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้งในครั้งนี้ มีรากฐานมาจากศิลปะหุ่นกระบอกไทยดั้งเดิมซึ่งมีความโดดเด่นในด้านโครงสร้าง การออกแบบลวดลาย และการลงสีที่ประณีต โดยผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบและเทคนิคของศิลปินชั้นครู ได้แก่ ครูชื่น สกกุลแก้ว ผู้อนุรักษ์หุ่นกระบอกแบบดั้งเดิม และอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ผู้พัฒนาหุ่นกระบอกให้มีความงามแบบเหมือนจริง ทั้งสองแนวทางได้ถูกรวบรวม วิเคราะห์ และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์หุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง ซึ่งมีรายละเอียดทางเทคนิคที่สอดคล้องกันในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

4.6.1 เทคนิคการสร้างศีรษะหุ่น

ผู้วิจัยเลือกใช้ ไม้โมก เป็นวัสดุหลักสำหรับการแกะสลักศีรษะ เนื่องจากไม้ชนิดนี้มีเนื้อเบา แข็งแรง และสามารถเก็บรายละเอียดได้ดี โดยเริ่มต้นจากการวาดแบบบนกระดาษ แล้วจึงถ่ายทอดลงบนเนื้อไม้ ก่อนจะใช้เลื่อยฉลุ ตอกสกัด และเครื่องมือแกะไม้อย่างประณีต เพื่อขึ้นรูปใบหน้าของตัวละครให้ใกล้เคียงกับลักษณะของชาวม้งเขี้ยว เช่น ใบหน้ารูปไข่ ดวงตาเล็กเรียว จมูกเตี้ย และริมฝีปากบาง จากนั้น ใช้ อีพ็อกซีดินน้ำมัน เสริมส่วนที่ต้องการมิติ เช่น โหนกแก้ม จมูก และปาก เพื่อให้ใบหน้าดูสมจริงมากยิ่งขึ้น แล้วจึงปิดทับด้วยกระดาษสาและแป้งเปียก 2-3 ชั้น เพื่อความเรียบเนียน ก่อนขัดผิวด้วยกระดาษทรายละเอียด และเคลือบด้วยบอสนีวอลล์พัทตีเพื่อเตรียมพื้นผิวสำหรับการลงสี

4.6.2 เทคนิคการลงสีและตกแต่งใบหน้า

ในการลงสี ผู้วิจัยใช้สีน้ำอะคริลิกชนิดด้าน เริ่มจากการลงสีพื้น จากนั้นจึงระบายแสงเงา และรายละเอียดบนใบหน้า เช่น ดวงตา คิ้ว ปาก และร่องแก้ม โดยอาศัยหลักการวาดภาพเหมือน (portrait) ผสมกับแนวคิดความงามในแบบนาฏศิลป์ไทย เทคนิคนี้ได้รับอิทธิพลจากผลงานของ อาจารย์จักรพันธุ์ที่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครผ่านใบหน้าได้อย่างมีชีวิตชีวา

4.6.3 เทคนิคการติดผม

หัวหุ่นกระบอกถูกตกแต่งด้วย ผมจริง (ผมวิก) ซึ่งนำมาตัดแต่งเป็นช่อเล็ก ๆ และติดลงบน ศีรษะทีละช่อด้วยกาวยางชนิดเข้มข้น (X-66) การติดผมใช้เวลาและต้องอาศัยความละเอียดสูง เพื่อให้ได้ความสมจริง พลั้วไหว และสามารถจัดทรงได้ตามแบบทรงผมของชาวม้ง เช่น การม้วนเกล้า การพันศีรษะ หรือการประดับผ้าคาด

4.6.4 เทคนิคการทำมือและโครงสร้าง

มือของหุ่นทำจากไม้โมกเช่นเดียวกับหัว โดยใช้วิธีแกะสลักและขัดเงาอย่างละเอียด ลำตัว หุ่นใช้ กระบอกไม้ไผ่ เป็นแกนกลาง สามารถสอดมือเข้าไปควบคุมทิศทางของศีรษะและมือได้อย่าง สะดวก

4.6.5 เทคนิคการตัดเย็บและตกแต่งชุดหุ่น

ชุดหุ่นถูกออกแบบให้ถ่ายทอดลักษณะการแต่งกายของชาวม้งเขี้ยว โดยใช้ผ้าต่วน ผ้าฝ้าย และผ้าปักแท้จากชาวบ้านม้งในภาคเหนือมาตัดเย็บแบบถักคลุมตามรูปแบบหุ่นกระบอกไทย เทคนิค การเย็บต้องอาศัยฝีมือประณีต โดยมีการปักตกแต่งด้วยลวดลาย “ก้ำกือ” ซึ่งเป็นลายโบราณของม้ง รวมถึงการร้อยลูกปัดสีสดแบบดั้งเดิม เพื่อเพิ่มมิติและความงดงาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบชุดให้มีลักษณะร่วมสมัย โดยปรับสัดส่วนเสื้อผ้าให้ดูทันสมัยมากขึ้นแต่ยังไม่ละทิ้งความเป็นรากวัฒนธรรมดั้งเดิม เทคนิคนี้ช่วยให้ผลงานสามารถเข้าถึงผู้ชมรุ่นใหม่โดยไม่บิดเบือนวัฒนธรรมดั้งเดิม

4.7 ปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปศึกษานิพนธ์และการแก้ไข้ปัญหา

ระหว่างกระบวนการดำเนินงาน ผู้วิจัยได้พบกับอุปสรรคหลายประการที่จำเป็นต้องมีการปรับแก้และแก้ไข้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ปัญหาสำคัญประการแรกคือ การกำหนดสัดส่วนของหุ่น โดยเฉพาะส่วนลำคอ ซึ่งในระยะแรกมีความยาวตามแบบของครูช่างดั้งเดิม แต่เมื่อนำมาทดลองใช้จริงพบว่าไม่สอดคล้องกับลำตัว และส่งผลต่อความสมดุลของหุ่นในภาพรวม ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับความยาวของลำคอให้สั้นลง เพื่อให้เหมาะสมและกลมกลืนยิ่งขึ้น

ความซับซ้อนของลวดลายผ้าและการตกแต่งชุด ซึ่งต้องใช้ทักษะเฉพาะทาง โดยเฉพาะการปักลายที่ต้องใช้เวลามากและอาศัยความแม่นยำ ผู้วิจัยได้แก้ไข้ด้วยการวางแผนการทำงานให้มีความต่อเนื่อง แบ่งงานออกเป็นช่วงเวลาเพื่อให้สามารถควบคุมคุณภาพและระยะเวลาในการผลิตได้

นอกจากนี้ การตีตมจริงให้กับหุ่นยังเป็นอีกหนึ่งความท้าทาย เนื่องจากต้องมีการวางโครงเส้นผมอย่างแม่นยำ และเลือกใช้กาวยที่สามารถยึดเกาะวัสดุได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยเลือกใช้กาว X-66 และออกแบบร่องสำหรับตีตมล่วงหน้า ทำให้สามารถแก้้ปัญหาในส่วนนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยบทนี้นำเสนอผลสรุปของกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง โดยเรียบเรียงเนื้อหาจากการศึกษา วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาการดำเนินงาน เพื่อให้เห็นถึงความสำเร็จในการบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค และความหมายทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านผลงานหุ่นกระบอก พร้อมทั้งอภิปรายผลในเชิงวิชาการ และการออกแบบศิลปะ รวมถึงเสนอแนะแนวทางสำหรับการประยุกต์ใช้และการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลงานศิลปศึกษานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคหุ่นกระบอกชาติพันธุ์ม้ง” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง และนำมาสร้างสรรค์เป็นหุ่นกระบอกที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน โดยผ่านกระบวนการศึกษาข้อมูลทั้งจากเอกสาร ทัศนวิสัย ภาคนาม และการสัมภาษณ์ รวมถึงการทดลองออกแบบและผลิตจริง

ผลการดำเนินงานสามารถสรุปได้ว่า ผู้วิจัยสามารถออกแบบหุ่นกระบอกจำนวน 4 ตัว แบ่งเป็นชายและหญิงอย่างละ 2 ตัว โดยเน้นการแสดงออกถึงวัฒนธรรมของกลุ่มม้งเขี้ยว ทั้งในด้านเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้าปัก สีส้น และรูปแบบเครื่องประดับ โดยมีการประยุกต์ใช้แนวคิดจากศิลปินผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ครูชิ้น สกุกแก้ว ในด้านโครงสร้างของหุ่น และอาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ในด้านการวาดใบหน้าให้สมจริง

ในด้านรูปแบบของเครื่องแต่งกายชาติพันธุ์ม้ง การออกแบบหุ่นกระบอกในครั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างชุดม้งแบบดั้งเดิมกับชุดที่ผ่านกระบวนการออกแบบให้มีความร่วมสมัย ชุดม้งดั้งเดิมมีลักษณะเด่นที่แสดงถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมและถ่ายทอดกลิ่นอายของวิถีชีวิตดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ได้อย่างชัดเจน ขณะที่ชุดม้งร่วมสมัยที่ได้รับการประยุกต์ออกแบบใหม่ได้นำเสนอความแปลกใหม่ที่น่าสนใจ มีความเรียบง่ายแต่แฝงด้วยเอกลักษณ์แบบร่วมสมัย ซึ่งสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ได้มากขึ้น แนวทางการนำเสนอทั้งสองรูปแบบนี้จึงแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการใช้หุ่นกระบอกเป็นสื่อกลางที่สามารถผสมผสานทั้งมิติของการอนุรักษ์และการสร้างสรรค์ใหม่ได้อย่างลงตัว

หุ่นกระบอกที่สร้างขึ้นมีความโดดเด่นทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค และการสื่อความหมายที่ชัดเจนถึงความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ อีกทั้งยังมีความพร้อมสำหรับการนำไปใช้ในกิจกรรมการแสดงและการเรียนรู้ในบริบทของศิลปะศึกษา

5.2 อภิปรายผล

จากผลการดำเนินงานพบว่า การนำรูปแบบวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์มั่งมาใช้ในงานออกแบบสามารถส่งเสริมให้ผลงานศิลปะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อมีการศึกษาข้อมูลและนำเสนออย่างถูกต้องตามบริบทดั้งเดิม ผสมผสานกับการประยุกต์ให้ร่วมสมัยอย่างเหมาะสม จะยิ่งช่วยเสริมให้ผลงานมีความงดงามและใช้งานได้จริงในปัจจุบัน แต่ยังคงอนุรักษ์ความเป็นอัตลักษณ์รูปแบบและลายปักของกลุ่มชาติพันธุ์มั่ง ถ่ายทอดความรู้ผ่านทางศิลปศึกษาพิพิธภัณฑ์และการจัดนิทรรศการ ซึ่งสอดคล้องกับสไบทิพย์ ตั้งใจ (2558) ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์มั่งบ้านผานกกก ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่” ได้ศึกษาประวัติความเป็นมา ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรม เครื่องแต่งกาย ผ้าปักและลวดลายผ้าปักบนเครื่องแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์มั่ง ได้เสนอแนวทางของการอนุรักษ์และสืบสานผ้าปักและลวดลายผ้าปักกลุ่มชาติพันธุ์มั่งของบ้านผานกกก อย่างมีส่วนร่วมของชุมชน ด้วยการจัดการให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในชุมชน ในรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้และนิทรรศการ

การออกแบบหุ่นกระบอกครั้งนี้ยังแสดงให้เห็นถึงการนำหลักการออกแบบทางทัศนศิลป์มาปรับใช้ได้อย่างครบถ้วน ได้แก่ ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล จังหวะจุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ขนาดสัดส่วน นอกจากนี้ยังมีหลักการประกอบศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งทำให้ผลงานมีคุณค่าทั้งในเชิงสุนทรีย์และประโยชน์ใช้สอย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสมดุลเชิงโครงสร้างที่ผู้วิจัยต้องปรับแก้ลำคอของหุ่นให้สั้นลงเพื่อให้สัดส่วนสอดคล้องกับลำตัว แสดงให้เห็นถึงการใช้กระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อย่างมีระบบ ซึ่งสอดคล้องกับอารี สุทธิพันธุ์ (2528) ที่กล่าวว่า การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ เพื่อประโยชน์และความงาม และหมายถึง การปรับปรุงของเดิมที่มี อยู่แล้วดัดแปลงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ดนัย อิมสุวรรณวิทยา (2556) การพัฒนาหุ่นกระบอกของจักรพันธ์ โปษยกฤต:กรณีศึกษาหุ่นกระบอกชุดสามก๊กและหุ่นกระบอกชุดตะเลงพ่าย มีการพัฒนาการใช้วัสดุแบบใหม่ใน การสร้างหุ่น รวมถึงการสร้างกลไกการเคลื่อนไหวในส่วนของหัว และมีอู่หุ่นให้คล้ายคลึงมนุษย์มากที่สุด ซึ่ง แตกต่างจากหุ่นกระบอกแบบดั้งเดิม

นอกจากนี้ การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคที่เหมาะสมยังสะท้อนให้เห็นถึงการบูรณาการความรู้ระหว่างงานช่าง งานทัศนศิลป์ และการออกแบบร่วมสมัย เช่น การเลือกใช้ไม้โมก การปิดผิว

ด้วยกระดาดชา การใช้สีอะคริลิกในการตกแต่งผิวหน้า และการติดผมจริง ซึ่งทำให้หุ่นกระบอกมีลักษณะใกล้เคียงจริงและสามารถถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1) การออกแบบหุ่นกระบอกที่สะท้อนชาติพันธุ์สามารถต่อยอดไปสู่การออกแบบหุ่นในกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบและศึกษาความหลากหลายทางวัฒนธรรมในเชิงเปรียบเทียบ

2) การบันทึกกระบวนการออกแบบและผลิตควรจัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัล เพื่อเผยแพร่และใช้เป็นเอกสารประกอบการเรียนการสอน

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1) ควรพิจารณาการพัฒนารูปแบบการเชิดหุ่นและบทแสดงให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัฒนธรรมชาตินั้น ๆ เพื่อเสริมการใช้งานในเชิงการแสดง

2) การออกแบบหุ่นในอนาคตควรคำนึงถึงวัสดุที่ยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น เด็ก ผู้สูงอายุ หรือผู้พิการทางสายตา

บรรณานุกรม

- กรมประชาสัมพันธ์. (2543). **ผ้าชาวเขา**. กรุงเทพฯ : บริษัท ร้าไทย เพรส จำกัด.
- กรมศิลปากร. (2526). **นาฏดุริยางคศิลป์ไทยกรุงรัตนโกสินทร์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ในเขตโปร
ดักชั่น จำกัด.
- สมาคมศูนย์รวมการศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย, กลุ่มเครือข่ายสิ่งแวดล้อม
ม้ง. (2542). **องค์ความรู้ท้องถิ่นชนเผ่าม้ง**. พิมพ์โดยสำนักงานกองทุนเพื่อสังคม.
_____. (2542). **องค์ความรู้ชนเผ่าม้ง : การจัดการธรรมชาติและหลากหลายทาง
ชีวภาพ**. พิมพ์โดย สำนักงานกองทุนเพื่อสังคม.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2539). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- จักรพันธ์ โปษยกฤต. (2529). **[ชื่อหนังสือไม่ระบุ]**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์.
_____. (2529). **หุ่นไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วย
การศึกษาสหประชาชาติ.
- दनัย อิมสุวรรณวิทยา. (2556). **การพัฒนาหุ่นกระบอกของจักรพันธ์ โปษยกฤต**: กรณีศึกษาหุ่น
กระบอกชุดสามก๊กและหุ่นกระบอกชุดตะเลงพ่าย. ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นวนน้อย บุญวงศ์. (2542). **หลักการออกแบบ** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- นริศรานันต์วงศ์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยา. (2504). **สาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยา**. (2504). **สาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยา**. กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา.
- ณัฐวรรณ ศิริวรรณ. (2564). **การพัฒนากิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอกสำหรับเยาวชนตาม
อัตลักษณ์ท้องถิ่น โรงเรียนวัดปากกลัด (พลาการบำรุงวิทย์) จังหวัดสมุทรสงคราม**.
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธวัชชานนท์ ตาไธสง. (2562). **หลักการศิลปะ**. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- พอล, & อีเลน อูอิส. (2528). **หกเผ่าชาวดอย, หัตถกรรมชาวเขา** (ศิริวรรณ สุขพานิช, แปลและ
เรียบเรียง). เชียงใหม่ : บริษัท 200 เวิลด์ มีเดีย จำกัด.
- ประเสริฐ ศิลพิพัฒน์, & ประสิทธิ์ ลิปรีชา. (2546–2548). **การค้าข้ามพรมแดนกับอัตลักษณ์ม้ง**
(รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย (สกว.).
- ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพชร. (2520). **หุ่นกระบอก**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย

กระทรวงศึกษาธิการ.

_____. (2535). **หุ่นกระบอกไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศิริวัฒนา.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2566). **เรื่องมั่ง** : ประวัติศาสตร์. สืบค้นจาก

<https://ethnicity.sac.or.th/database-ethnic/193/> (สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2567)

สไบทิพย์ ตั้งใจ. (2558). **การจัดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปปะผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง บ้านผา
นกกก ตำบลโป่งแยง อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่**. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
การจัดการศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สมัย สติธรรม. (2541). **สารคดีชีวิตของชนกลุ่มน้อยบนดอยสูง "แม้ว"**. กรุงเทพฯ : บริษัท 2020
เวิลด์ มีเดียจำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2552). **หุ่นไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (ม.ป.ป.). **หุ่นกระบอกไทย: ความหมาย**. สารานุกรมไทยสำหรับ
เยาวชน, เล่ม ที่ 32. สืบค้นจาก

<https://www.saranukromthai.cr.th/sub/book/book.php> (สืบค้นเมื่อ 10
ตุลาคม 2567)

สุนทรี ศीलพิพัฒน์. (2524). **ชาวเขาในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุชาติ เกาทอง. (2539). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทย์พัฒน์.

สุชาติ สุทธิ. (2535). **เรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อารี สุทธิพันธ์. (2528). **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์กระดาศา.

ยูร กมลเสรีรัตน์. (2540). **คุณยายหุ่นกระบอก**. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (ม.ป.ป.). **ศิลปกรรมสาร**, 2(1).
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิญญูชน.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **ศิลปะและความงาม**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

_____. (2539). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

_____. (2526). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ : วิมลอาร์ต.

Paul and Elaine Lewis. (1998). **Peoples of the Golden Triangle: Six Tribes in
Thailand**. ฉบับที่มีภาพประกอบ, ฉบับพิมพ์ซ้ำ. จัดพิมพ์โดย Thames and Hudson.

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ	นางสาวอรนุช สีนไพบูลย์เลิศ
ภูมิลำเนาเดิม	บ้านใหม่ตลาด 412 หมู่ 8 ตำบลห้วยวน อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา
วัน เดือน ปี เกิด	25 มิถุนายน พ.ศ.2546
การศึกษา	
2568	ระดับปริญญา ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา วิชาเอกแขนงศิลปประจำชาติ วิชาโทแขนงวิจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
2558	ประถมศึกษา โรงเรียนปอวิทยา
2565	มัธยมศึกษา โรงเรียนเชียงคำวิทยาคม
ประสบการณ์	
2565	กิจกรรมค่ายศิลปะ (Art Camp 2) ณ โรงเรียนชลประทานนาตลิ่งชัน อำเภอโชคชัย จังหวัด นครราชสีมา
2565	โครงการพื้นที่กำแพงที่ศูนย์การเรียนรู้ตามศาสตร์พระราชา (สวนรักษาศุข) สำนักงานเขตบางบอน กรุงเทพมหานคร
2566	กิจกรรมค่ายศิลปะ (Art Camp 3) ณ โรงเรียนท่าตะโกพิทยาคม อำเภอท่า ตะโก จังหวัดนครสวรรค์
2566	โครงการเพิ่มพูนทักษะวิชาชีพครูศิลปะ วิทยาการโดย รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล ร่วมกับ บริษัท ซากูระโปรดักส์ (ไทยแลนด์)จำกัด
2567	เข้าร่วมโครงการ 18 th Poh Chang International Art Festival and Art Workshop in Thailand ณ วิทยาลัยเพาะช่าง ในวันที่ 5-7 สิงหาคม
2567	โครงการสานพลังระยะ 4 สถานีวิจัยภูทับเบิก จังหวัด เพชรบูรณ์ จัดโดย คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รางวัลเกียรติยศ

- 2565 เข้าร่วมการส่งผลงานเข้าประกวดวาดภาพ และเข้าร่วมงานประกาศผล PIGMA I AM ORIGINAL ครั้งที่ 4 ในหัวข้อ หลุดกรอบความธรรมดา จัดโดย บริษัท ซากุระโปรดักส์ (ไทยแลนด์) จำกัด
- 2567 เข้าร่วมการส่งผลงานเข้าประกวดวาดภาพ และเข้าร่วมงานประกาศผล PIGMA I AM ORIGINAL ครั้งที่ 5 ในหัวข้อ Glow Your Way เส้นทางสู่โลกกว้าง บริษัท ซากุระโปรดักส์ (ไทยแลนด์) จำกัด
- 2567 ได้รับรางวัลพิเศษ ในการประกวดวาดภาพพระบายสี โครงการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสมหามงคล เฉลิมพระชนมพรรษา 6 รอบ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (ศาลายา)
- 2568 ร่วมแสดงงานนิทรรศการ มธูรัตตา นิทรรศการแสดงผลงานศิลปศึกษานิพนธ์ สาขา ศิลปศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ณ ICONSIAM